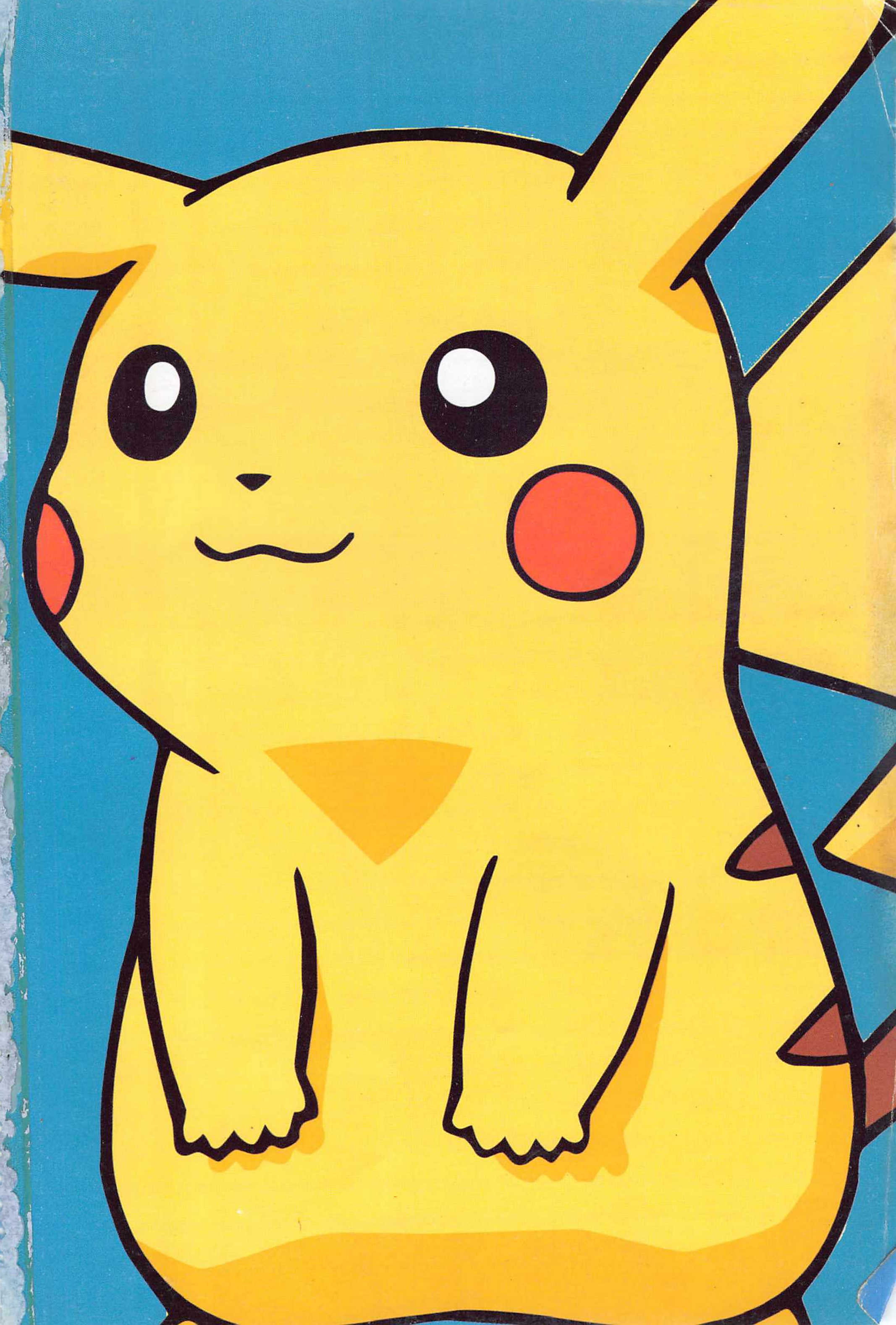


tanglangxia扫描制作



最新内容

珍珠钻石地下探宝 006
珍珠钻石选美大赛研究 021
珍珠钻石在线宠物系统 032
珍珠钻石培养配招入门 040
战斗塔研究 047
特性特殊效果研究 054
技能研究——攻击技能篇 062
珍珠钻石BUG逐个数 075
神奇宝贝动画宝典 078
宝石联盟各集对照表 086
口袋散文 090
代后的成长日记 096
口袋妖怪动画游戏CD单曲 100

口袋研究

绿宝石秘密基地 110
竞技赛全攻略 116
技能效果分析 122
生蛋遗传指南 126
沙与水的斗争 130
历代游戏联机 133
绿宝石战斗边疆全方位接触 138
三神柱剧情研究 152
金手指疑难解析 156

目录

口袋攻略

全平台简明攻略 160

绿宝石另类攻略 180

玩具周边

玩偶购买攻略 201

口袋玩具 204

联机通讯功能 210

盗版玩具识别 212

卡片进阶教程 216

正版卡带大观园 222

漫画研究 230

口袋妖怪软件鉴赏 236



口袋动漫

苍海王子 242

剧场版全攻略 252

动画片全解 270

口袋战术

从培养到组队 296

接力与反接力 316

RP战术 320

双打天空 326

口袋妖怪属性谈 336

口袋问答

口袋千问大全 368

接下来就是超值大精华啦！

本书收录《口袋迷》系列图书第一至第五辑的精选内容，以及近百页的全新文章，共分六大部分。分别为全新内容、口袋攻略、口袋研究、玩具周边、口袋动漫以及口袋问答。每部分中都包含大量精彩文章，篇篇值得阅读，值得口袋妖怪迷们收藏。

爽读之前请先看看下面说明吧！

这里可都是新内容哦 **全新内容**



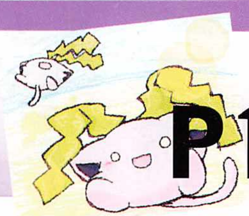
P5

口袋妖怪系列经典研究 **口袋研究**



P109

所有的口袋主流攻略 **口袋攻略**



P159

你最想要的玩具都在这儿 **玩具周边**



P200

剧场版和动画全收集 **口袋动漫**



P241

疑难杂症这里都能解决 **口袋问答**



P109



全新收录





宏大的地下系统

珍珠钻石探宝秘笈

——一个巨大的迷宫世界；
——一张全新的新奥地图；
——探询无穷无尽的宝藏；
——建立属于自己的乐园；
欢迎来到《钻石·珍珠》的新奥地下迷宫世界！

从《金·银》版本首创口袋妖怪的双地图冒险系统以来，双地图似乎已经成为了众多口袋玩家在新作发售前翘首期盼的要素之一，但是苦于卡带容量的限制，在GBA版本上并没有真正实现双地图系统。但是，任天堂为了让这个看家宝贝能够满足更多喜爱它的玩家的愿望，也做出了诸多调整和尝试——从GBA版上《火红·叶绿》的新七岛，到绿宝石的大挑战地区的七大建筑，都是任氏投石问路的棋子。而在《钻石·珍珠》当中，借由着DS的强大机能和卡带容量，终于，在游戏冒险地图之外，一张全新的新奥地图出现了！这就是位于新奥地底的地下世界！

新奥的地底是一个蕴涵着丰富资源的巨大的地下迷宫世界，在这里可以通过挖掘收集到很多实用的道具，而且由于道具出现的随机性，完全更改了以往传统的口袋中道具固定入手方法的概念！此外，在前作中大受欢迎的秘密基地也正式移居到了地下世界，在这里不仅可以建筑只属于自己的基地，而且还可以用各种漂亮的家具来进行装饰；通过DS的无线通信联机功能，还能够让更多的玩家一起在地下世界进行冒险和竞争，无论是陷阱还是盗旗都能够让玩家充分感觉到这个巨大的地下游乐场的魅力！

地下世界初探

第一次进入新奥地下世界是什么时候？拿到钻头后？NO！大错特错！其实早在那之前各位就已经提前去过地下了不是吗？还记得在哪里找到的第一道馆的岩石馆主的吗？没错，就是在クロガネシティ（黑金市）的那个矿场，其实这里才是玩家与地下世界的第一次亲密接触哦，也是游戏中提前让各位对地下有所了解的场所了。

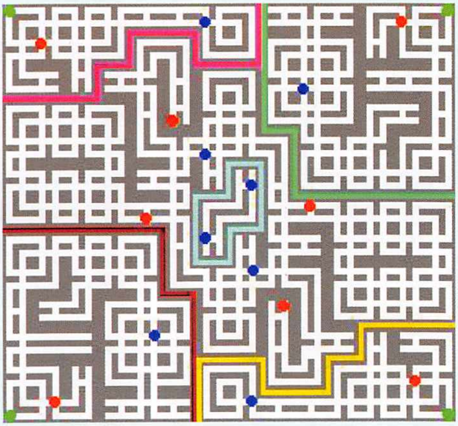
随着剧情的发展，当主角来到ハクタイシティ（白岱市）时，在城市的民居中能够找到一位『地下老人』，这位老人可是曾经常年从事“地下工作”的哦！可以从他那里听说到不少关于地下世界的事情，并且与他对话的最后，他会送给主角一套『たんけんセット』，这个就是进入地下世界的必备物品“探险套装”了，不过不用担心，这个道具是重要类道具，同自行车一样是不会丢失的，所以获得以后只要打开游戏菜单，选择バッグ（背包）并转换到だいせつなもの（重要物品）栏就可以查看到这个物品了，当然如果感觉麻烦的话也可以把它设置为快捷键。



获得了探险套装后，就可以正式向地下世界进发了！注意，除了在房屋、洞穴里不能使用外，探险套装是可以在任意地方使用的，并且在地面上的相同位置使用也会到达地下的相同位置，所以不用担心会找不到自己的方位。并且似乎是出于对游戏的保护，在进入地下世界之前系统会要求进行存档，不保存进度是不能进入的，并且在地下世界的冒险过程中是不能进行存档中断的，并且回到地面时也不会存档，一旦不幸在地下时关机进度会返回到进入地下前的状态，残念……获得了探险套装以后就赶快先去一趟地下世界逛一逛吧！对了，第一次进入地下世界时，会看到一个熟悉的

身影在这里哦！红色的矿工帽，眼镜男……哈，还是让玩家自己去看看这位对主角的到来表示欢迎的“地下居民”到底是谁吧！

地下世界全貌



地下迷宫地图

初次来到地下世界的人往往会发出这样的疑问：为什么不管走到哪里看到的景色都是差不多的……没错，地下世界是一个巨大的地下迷宫，因此迷宫各处的景色基本不会有太大的变化，全部都是墙壁和通路。在DS主机的上屏可以显示出迷宫的全部地图（如上图）——这是一个完整的新奥地下世界，与地面世界是完全对应的，因此，地下世界也被划分成了几个特定的区域，需要从地面上固定的地区进入地下才能够到达：

左下方褐色区域：フタバタウン镇/マサゴタウン镇/クロガネシティ市/コトブキシティ市/ソノオタウン镇/ミオシティ市/221号道路
右下方黄色区域：ナギサシティ市
右上方绿色区域：ファイトエリア区域，须通关后在キンサキシティ市坐船到达；
左上方粉色区域：まんげつしま岛，须通关并完成图鉴升级后，触发NO.488クレセリア（梦兽）捕获剧情后在ミオシティ市港口坐船到达；
中间的蓝色区域：カンナギタウン镇

顺便提醒一声，无论玩家控制主角在地下移动到任何地方，在返回地面时仍然会回到进入地下的位置处，所以完全不用担心在迷宫里迷路或者找不到位置的问题了。

地下世界菜单

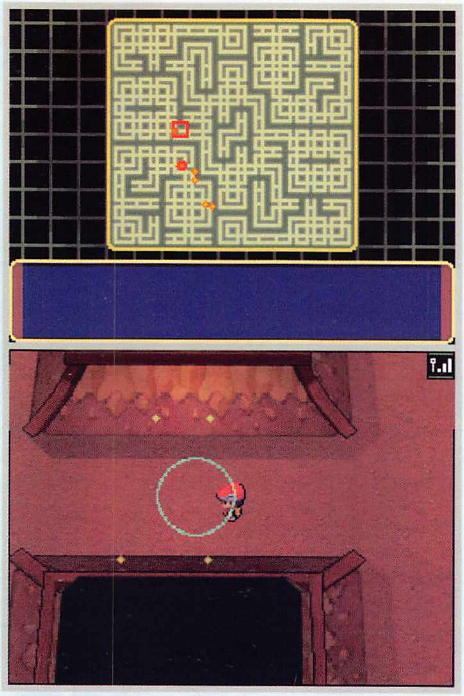
トラップ——陷阱，包括各类トラップ类陷阱道具以及秘密基地开凿钻头あなほりドリル，有总个数上限限制
タマ——玉，通过挖掘获得，分为べに/あお/みどり/こんごう/しら五种，有总个数上限限制
在トラップ和タマ中选择单个陷阱/玉时出现菜单
うめる——埋在面前的地面中（可再次拣起）
すてる——抛弃
グッズ——家具，可以放到秘密基地中
たから——宝物，通过挖掘获得的道具，有总个数上限限制
在たから中选择单个道具时出现菜单：
バッグに　しまう——放入地上背包
すてる——抛弃
训练师——查看地下世界冒险记录
ちじょうへ——返回地面进入地下处
とじる——关闭菜单



探询地下宝藏

想在地下世界寻找宝藏，首先要学习如何查看地下世界地图的标记，当然，由于是两个屏幕，在下屏显示游戏主角动作的同时上屏将会一直显示地图，所以DS双屏的优势也在此时被突出了：

① 红色圈型标记：主角所在处
② 红色方型标记：秘密基地建立处
③ 黄色星状标记：宝物大量出现处



探测宝藏

在地下世界探测宝藏需要充分利用自己的DS触摸屏功能。点击下屏时屏幕上将会出现一个由小变大的圆型探测圈，这个就是探测附近是否有宝藏是否存在的探测仪了。由于圈的大小有限，并且可以在下屏任意处点击，所以尽量让主角沿道路中线移动，并靠近中部点击屏幕探测宝物，因为这样可以尽量探测到两边的墙壁的范围。如果在探测范围内有宝物隐藏，那么就会出现像星星一样的光斑，不过只是很短的时间，在探测圈消失后光斑也会消失，所以要在光斑消失前记住它们的位置，然后去一一调查就可以继续挖掘宝物了。凡是被探测出来的光斑所对应的宝物会在你离开地下世界以前一直存在，所以不用担心好不容易找到的宝物会消失了。

可是，怎么才知道哪里会出现宝物呢？这就需要借助上屏的地图了，刚进入地下时，地图上只会标记出主角所在的位置（如果已经建立了秘密基地的话也会显示出秘密基地的标记），而当主角在地下世界进行移动一段时间后，上屏的迷宫地图就会出现一些黄色的星型标记，这些标记处就是宝物大量出现的地方了！尽快控制主角到那些标记附近去探测一下宝物吧，往往会有很大收获的哦！不过要注意，一般来说，这些光点会出现在离主角不远的地方，但是由于地形的限制主角不一定能到达（因为几个大区域的限制）……并且，这些光点是有时间限制的，如果前往的时间过长的话，宝物会逐渐减少，并且最后光点会彻底消失，那时即使赶到也不会有收获了；最后要提醒的是，虽然地图的光点处会出现大量的宝物，但并不意味着其他地方不会出现宝物，有时候即使不是地图的光点处也会有所发现，所以在无法到达光点、等待新光点出现的时候不妨随意调查一下自己附近的道路墙壁，看看有没有意外的发现吧！

收获宝物

经过不懈的探测终于发现宝物了！——不过怎么把它们拣起来呢？在地下探测时可以探测到的宝物按照所在位置有两种：

第一种是光点在地面上的，一般来说，这样的宝物都是陷阱类道具，这类宝物的获得比较简单，直接移动到附近的地面上，面对宝物所在的地方调查一下就可以拣起来具为己有了，不过在靠近陷阱时最好不要移动太快，万一不小心一脚踩上去就会让陷阱发动了，这样一来不但无法重新拣起来，反而会让自己也陷入危机了……

第二种亮点是出现在道路两旁的墙壁上的，这些宝物就需要通过另一种方式来获得了——岩壁开采，面对墙壁上亮点出现的位置调查一下就会进入开采的画面了：



进入开采画面时会在屏幕下方出现提示信息，这里面含有非常重要的可开采道具个数提示，所以即使不懂日文也一定要注意这些文字当中出现的唯一的数字，这就是隐藏在该开采画面中的道具个数！在开采过程中全部道具被开采出来时，本次开采会自动结束；

进入开采画面后，地面会有三种状态，按照开采坚硬度顺序依次为：

石头地面→黑土地面→黄土地面

游戏中可以选择的开采工具有两种，大锤和小锤，无论是哪种，每次都只能让地面的坚硬度降低一层，所不同在于开采范围和引起的振动度：大锤的开采范围是3格×3格的十字型，而小锤只能开凿一格；

整个开采画面的初试振动度为48，大锤使用一次减少2，小锤使用一次减少1，当振动度到达0时开采壁面崩溃，开采结束；

在黄土地面以下就是宝物层了，也分有三种地面：宝物、空地、岩石。宝物和空地是普通地面，对开采没有太大影响，但是岩石就比较头疼了，因为无论是大锤还是小锤，如果开采到底层碰到的是岩石的话，那么只能开采该格地面，附近其他的地面只能再次开采，这样一来，振动度会增加不少，所以一旦开采到岩石的话就赶快换个地方再敲吧！

本次开采结束的条件：宝物全部（提示信息中的宝物个数）开采完毕，或者振动度达到0。注意，在后一种情况结束开采时，已经完全开采出的宝物将在壁面塌陷后获得——所谓完全开采，是指该宝物形状所占的全部格数均已被开采出来，没有被宝物层以上的土层掩盖的部分，并且宝物被完整开采时会闪一下光——没有被开采出来或开采不完整的宝物就会随着坍塌的壁面一起继续沉睡地下而不能获得了……所以在壁面临近崩溃时一定要优先开采已经发掘但还没有开采完整的宝物！这也就是所谓的“挖出来多少就获得多少”了。想要获得更多的宝物就多开采，自己体验一下矿工的感觉吧！

宝物种类及用途

タマ（玉）

地下开采中最容易挖到的就是大量的玉了，总共有五种：

べにタマ、あおタマ、みどりタマ、こんごうタマ、しらタマ

并且每块玉都有自身的大小数值——在开采过程中开采出来的形状比较大的玉一般对应的数值也会高一些，除了在开采结束时可以看到自己获得的玉的大小之外，也可以打开地下世界菜单，在“タマ”选项中进行查看。不过非常遗憾的是这些漂亮的玉是不能带到地面上去卖钱的，残念……（难道是因为太多了所以贬值？！）不过它们在地下世界是有特殊用途的——地下的“特种货币”和“聚宝玉”！

特种货币

这里需要先介绍第三位地下居民了——地下商人！



（画外音：什么？另两个是谁？当然是给你钻头的地下爷爷和那位眼镜馆主嘛！啊，谁这么不小心把臭鸡蛋扔过来了……）

位于地下世界的各个角落的地下商人扮演着商店老板的角色，在地下世界进行冒险时经常能看到他们（不只一位），外表就是地面上那位胖乎乎的挖洞大叔训练员了。可以从这些地下商人处用玉换取各种道具，包括各种陷阱类道具、普通道具以及各种家具，此外还有非常重要的建立秘密基地所需要的钻头也只能够从他们那里获得！因此，可以说地下商人也是非常重要的地下居民哦！此外，这些地下商人的出现地点也是固定的，如上文的地下迷宫地图，其中的圆点标记对应着地下商人所出现的地点，按照能够向他们兑换的道具种类分为：

红色标记处地下商人：可以用玉兑换家具；

兰色标记处地下商人：可以用玉兑换陷阱；

绿色标记处地下商人：可以兑换到各种玉。

不过，不同的道具要求兑换的玉的种类和大小是有固定要求的，一般来说，越好的道具需要的玉的大小就会比较高，而往往只靠开采是不可能获得要求大小的玉的。所以，就需要对我们的特种货币进行升值了：

在确定了自己所需要的玉的种类之后，当然首先应当尽量挖掘这种玉了，不论大小，挖得越多越好；接下来找任意道路，保持主角的面前是空白地面，然后打开菜单，选择タマ（玉），然后选择一个玩家所需要种类的玉（数值最好大一些，毕竟是升值嘛，用大一点的做为初始的会容易不少），选择うめる把它埋在自己面前的地下——即使埋错了也不用担心，退出后拣起来重新埋一次就OK了；接下来仍然面对这个地面，用同样的方法再选择其他

同种的玉埋入地下，埋好以后退出并重新调查前方地面，拣起埋下的玉时就会发现玉的数值提升了！升值完毕！以后只要重复该过程就可以不断地进行升值了——当然也可以不必拣起来直接继续埋同种类的玉，最后全部升值完毕后再拣也可以。需要注意的地方：

玉的升值规律不是普通的数值相加，而是：以第一次埋下玉作为基础数值，根据后埋下的玉的数值对应的级别进行增加：

数值1～4→+1

数值5～9→+2

数值10～15→+3

数值16～20→+4

数值21～24→+5

如果用公式表示，那就是：基础数值+升值数值/5（舍去小数点后位数）+1；

埋下的必须为同种类的玉方可升值；

玉的最大数值为99；

这样，完成了玉的升值后就可以去找地下商人兑换自己所需要的道具了。

聚宝玉

经常在地下世界探宝的各位有时会不会感觉宝物不能固定出现很不方便？有时候明明离自己只隔了一堵墙但就是过不去，或者好不容易绕过去了却消失了……其实有一种简单地让宝物在固定地点大量出现的办法了——“抛玉引宝”！

同前面叙述的升值步骤一样，把玉“うめる”埋在地里，记住自己埋玉的这个位置，然后过一天左右的时间再来这里，探测一下附近，你会发现，这里会有很多宝物出现哦！不仅如此，还有更加有趣的事：把前一天埋下的玉重新挖出来，会发现玉的数值也增加了哦！真是一举两得呢！所以如果觉得自己去找很麻烦的话，就用这个方法来让宝物自己出现在面前吧！

いし与いわ（石头）

石头类道具是地下世界开采中另一种容易被挖掘到的道具了，除了各种进化石之外，还有其他几种新出现的有特殊功能的石头也是对战热点之一，不过它们出现的几率都不高，而且根据钻石·珍珠的版本不同出现率也会有所差异，为了避免各位在不清楚各个石头功能的情况下丢弃掉重要的道具，在此为大家列出能够挖到的各种石头以及它们所对应的功能：



日文名称	中文名称	功能	备注
ほのおのいし	火之石	进化道具	钻石版出现率高
かみなりのいし	雷之石	进化道具	钻石版出现率高
たいようのいし	日之石	进化道具	钻石版出现率高
みずのいし	水之石	进化道具	珍珠版出现率高
リーフのいし	叶之石	进化道具	珍珠版出现率高
つきのいし	月之石	进化道具	珍珠版出现率高
かわらずのいし	不变之石	怪兽携带后无法进化	——
かたいいし	坚硬之石	怪兽携带后岩系技能威力提升	——
あついいわ	热石	携带后延长使用技能出现的晴天天气的持续回合数	——
つめたいいわ	寒石	携带后延长使用技能出现的冰雹天气的持续回合数	——
しめったいわ	湿石	携带后延长使用技能出现的下雨天气的持续回合数	——
さらさらいわ	沙石	携带后延长使用技能出现的沙暴天气的持续回合数	——

カセキ（化石）

从口袋家族的鼻祖——《赤·绿》版本中延续至今的固定个数的化石在宏大的地下世界中终于实现了量产！（笑）的确，虽然化石的复活已经成为口袋的经典设定之一，不过始终只有固定的来源真的很让人不爽……这次的地下世界的开采系统真的是对应化石入手的最佳方式了！不过也是非常考验玩家人品的时候了……往往化石的开采会比其他的道具要小心许多，尤其是在经历了无数次探寻之后终于找到了自己所差缺的化石、却只差一点点却开采画面坍塌的话那就真的是欲哭无泪了……在游戏中能够开采到的化石总共有7种：

化石名称	复活怪兽	备注
かいのカセキ	NO.138 オムナイト（菊石兽）	升级图鉴后出现
ツメのカセキ	NO.140 カブト（化石盔）	升级图鉴后出现
ひみつのコハク	NO. 142 プテラ（化石翼龙）	升级图鉴后出现
こうらのカセキ	NO. 345 リリーラ（化石海葵）	升级图鉴后出现
つこのカセキ	NO.347 アノプス（化石蝎）	升级图鉴后出现
ずがいのカセキ	NO.408 ズガイドス（肿头龙）	限定钻石版
たてのカセキ	NO.410 タテトプス（面具龙）	限定珍珠版

它们的形状也是非常有特点的：

ずがいのカセキ　4×（可能旋转）

●	●	●	●
●	●	●	●
●	●	●	●
×	●	●	×

ひみつのコハク4×4（可能旋转）

×	●	●	●
●	●	●	●
●	●	●	●
●	●	●	×

かいのカセキ　4×4（可能旋转）

●	●	●	×
●	●	●	●
●	●	●	●
×	●	●	●

ねっこのカセキ　5×5（可能旋转）

×	×	●	●	●
×	×	●	●	●
●	×	×	●	●
●	●	●	●	●
×	●	●	●	×

こうらのカセキ　4×5

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●
●	●	●	●	●
×	●	●	●	×

ツメのカセキ　4×5（可能旋转）

●	●	●	×	×
●	●	●	●	×
×	●	●	●	●
×	×	×	●	●

たてのカセキ　4×5

×	●	●	●	×
×	●	●	●	×
●	●	●	●	●
×	●	●	●	×

因此在挖掘中一旦发现有石雕模样的化石就要小心地优先开采！

※ 关于化石的复活：位于クロガネシティ市右上方的研究所是本次的化石研究所。当挖掘到了化石并结束开采后，化石会先被放入地下道具栏，需要打开地下菜单，在たから（宝物）中找到化石并选择バッグに　しまう放入地面世界的背包中，之后返回地面，前往化石研究所，与左上方柜台里右边的男子对话交出化石（一次只能复活一个），然后离开研究所并把身上空出一个怪兽的位置——在钻石珍珠里复活的怪兽是直接交给主角的，不会放进电脑箱；最后进入化石研究所和刚才的研究员对话就可以获得复活的怪兽了。

○○○かけら（碎片）

之所以把各种颜色的碎片单列出来也是因为它们的特殊功用了。众所周知，在GBA的宝石版中各种颜色的碎片是换取各种进化石的必要物品，但是，在《钻石·珍珠》中由于通过地下开采可以获得大量的进化石，所以碎片的作用也相应地发生了很大的变化，不过它们仍然没有逃脱被兑换的命运……

当然，由于碎片在开采出来后也是被放入地下道具栏，所以也需要同化石一样，先把挖掘到的碎片从たから（宝物）中找到并选择バッグにしまう放入地面世界的背包中后，返回地面世界，前往ノモセシティ市左边的天气研究所，在这里有一位可爱的MM喜欢收集碎片，与之对话就可以兑换天气技能训练机了。能够开采到的四种碎片以及各自对应的天气训练机为：

碎片种类	个数	天气技能训练机
みどりのかけら（绿色碎片）	10个	技能训练机07あられ（冰雹）
あかいかけら（红色碎片）		技能训练机11にほんばれ（日本晴）
あおいかけら（蓝色碎片）		技能训练机18あまごい（祈雨）
きいろいかけら（黄色碎片）		技能训练机37すなあらし（沙尘暴）

地下游乐场

能够有一个属于自己的游戏场景、能够自己来布置、让其他人来参观一直是广大玩家的心愿吧！于是，《钻石·珍珠》也延续了个人秘密基地的经典设定，只不过这次的秘密基地是建造在地下世界的，这里不仅有足够的空间来让玩家尽情地发挥自己的才智，同样也可以通过DS的无线通信功能让更多的玩家一起享受这份乐趣。

还记得前面提到的地下商人吗？这次用来制作秘密基地的道具『あなほりドリル』（挖掘钻头）只能够通过用玉来与地下商人兑换获得哦！所以需要制作秘密基地之前还是先去看看兑换这个道具需要什么种类的玉，在升值以后再去兑换吧！获得了挖掘钻头之后，就可以开始建造属于自己的秘密基地了！当然可以选择的位置是任意的地下世界的墙壁，选定以后打开地下菜单，选择トラップ（陷阱，为什么钻头属于陷阱……）就可以找到这个道具了，面对刚才的墙壁使用钻头，这时就会在墙上挖掘出一个洞口，这里就是自己建立的秘密基地了，很简单吧！进入基地内部后会发现这里暂时只有若干大石头和一张摆放电脑的桌子——大石头可以通过基地升级来消除，升级方法请看下面；通过电脑可以查看自己的家具并摆放在房间中，如何布置自己的房间就看自己的喜好问题了，而桌上电脑旁边的旗帜是与其他玩家进行盗旗并实现基地升级时用的，升级后旗帜的颜色也会发生变化哦！

※ 在建立基地中的注意事项：

1. あなほりドリル属于消耗类道具，只能使用一次，如果要再次建立基地需要重新与地下商人进行兑换；

2. 秘密基地只能建立一个，在已有基地时若在其



他地方重建基地会询问是否重建，重建则原秘密基地消失，家具等物品返回电脑中；

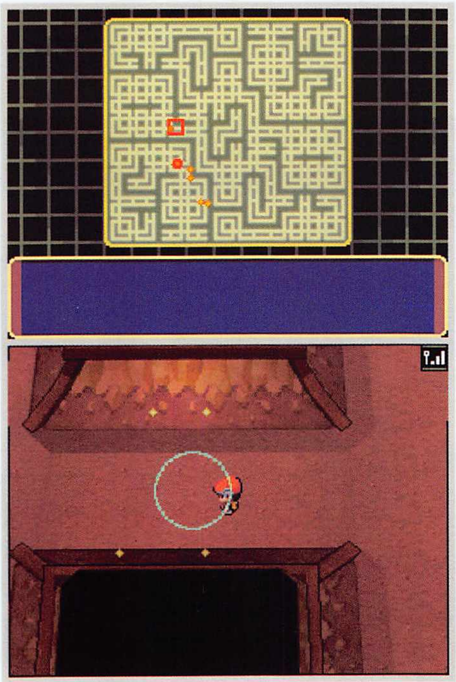
3. 秘密基地完成升级后无论是否重建都是升级状态；

4. 进入秘密基地时的隐藏入口选项：いりぐちをあけておく（外部可见入口）/しめてもようがえする（外部不可见入口）。

无线通信的盗旗

由于地下世界是对应DS的无线通信功能的，可以实现2-8个玩家的共同游戏——进入地下后，屏幕的右上角会有无线通信标志，并且指示灯也会开始闪烁，表示正在寻找通信对象，一旦此时玩家周围出现其他正位于地下世界的玩家，就会显示在同一张地图里，大家不仅可以相互见面、打招呼、交换游戏资料，更加刺激的是可以通过颇有竞争感觉的盗旗模式来进行相互比赛，而在这种比赛中最大的好处就在于可以通过盗旗模式的获胜来升级自己的秘密基地！额外提醒一声，在通信模式下是比较

费电的，如果已经显示DS主机电力不足的情况下还是先充电或者插着电源玩吧，盗旗中途因为没电而出局是比较让人恼火的结果……



盗旗规则

① 从其他人的秘密基地盗取旗帜

在地下世界中，通过无线通信可以看到对方玩家，但是看不到别人的秘密基地所在地的，而如果对方又设置了入口隐藏的话，那就真叫一个无语了……因此寻找对方的秘密基地的入口是作战的第一步；当然，既然是“盗”，就不要让对方知道了，找到对方基地的入口后，先等待对方外出，然后再进入对方的秘密基地，趁起不备从电脑旁的桌上拿起旗帜，这时游戏音乐会发生变化，也就意味着对方也知道自己的基地出事了！接下来要做的就是尽快地返回自己的秘密基地就算盗旗成功了！

规则是比较简单的，不过真正实行时就麻烦了，一路除了提防对手设置的大量陷阱之外，还要注意不要被对手给追上，而且出来的时候别忘了隐藏自己的基地入口，如果好不容易返回到基地了，却发现对手正堵在门口虎视耽耽地看着你时就没辙了……所以盗旗也是要讲究技巧的！小声介绍一个阴招：假装友好地告诉自己的好友要去参观一下对方秘密基地的摆设，等到了里面拿起旗子拔腿就跑他追也追不上了……



② 守护自己的秘密基地

虽然被对方盗旗成功自己不会有什么太大的损失，不过为了防止一些家伙的入侵还是要做一些防备了！除了在突然发觉游戏音乐发生改变的时候意识到自己家中有小偷入侵之外，设置陷阱也是必要的措施之一。

陷阱是地下世界非常重要的道具之一，获得方式也有两种：通过探测圈发现的地面上的道具一般都是陷阱类道具；或者用玉与地下商人来换取陷阱类道具。在获得以后，打开地下菜单，在トラップ（陷阱）中就可以看到了。一般名称中以“トラップ”结尾的道具都是陷阱类道具。陷阱道具并不能直接使用，而是同玉的升值相似，需要埋在地面下，面对空白地面选择陷阱道具并选择うめる就可以将陷阱设置完毕了——不过千万要小心地记住自己设置的陷阱的位置！因为陷阱是没有眼睛的，不管是谁踩上去都一样会发动……也许它会有效地困住自己的对手，但如果自己没有小心记住这些陷阱的位置的话，自己同样也会陷入麻烦……而且，在陷阱设置后，不论敌我，如果点击屏幕用探测圈探测地面，都会用亮点显示出陷阱的所在地，只要小心地绕过就没有问题了，当然，也可以调查一下把陷阱拣起来具为己有（怒，又会困住自己、又能被对方拣去的这么麻烦的东西为什么要用！）……在被陷阱困住的时候，一般有三种逃脱方法：

方向类陷阱：这类陷阱的名称中一般含有一个指示方向的箭头，发动后让玩家向箭头指示方向移动若干步，碰到障碍物时会停下；

消除类陷阱：这类陷阱发动时会被一些东西困住，

比如巨大的岩石、落穴等等，需要利用触摸屏把这些障碍消除后才能继续移动；

吹气类陷阱：这类陷阱发动时也会被暂时困住，比如火炎、树叶等，需要通过向DS主机的麦克风孔吹气才能把障碍物消除，比较实用的陷阱，多设置几个的话估计对手在逃脱之前已经气绝身亡了……

盗旗奖励

盗旗的成功记录会记录在训练师地下记录当中，可以打开地下世界菜单选择训练师名称进行查看，而盗旗的成功次数的增多还将使基地获得升级，可谓好处多多，来看看吧：

盗旗成功次数	旗帜	奖励宝石	基地减少岩石数	其他
1	ブロンズフラッグ（铜旗）	きれいなほうせき（红）	1	摆放家具最多12件
3	シルバーフラッグ（银旗）	かがやくほうせき（黄）	5	摆放家具最多15件
10	ゴールドフラッグ（金旗）	しんぴのほうせき（绿）	10	レーダー雷达功能开启
50	プラチナフラッグ（白金旗）	きらめくほうせき（白）	16	レーダー雷达功能增强、训练师卡片增添一星

※ レーダー雷达功能增强后可以探测出出现道具的具体种类（如化石、进化石等）；

※ 若秘密基地重建仍然是升级后标准。

附：地下世界挖掘道具出现率一览

道具名称	道具出现率（%）	
	钻石版	珍珠版
べにタマ あおタマ みどりタマ	5	5
こんごうダマ	4	3
しらタマ	3	4
ハートのウロコ あかいかけら あおいかけら きいろいかけら みどりのかけら	4	4
ずがいのかせき	4	0
たてのかせき	0	4
ほのおのいし かみなりのいし たいようのいし	3	2
みずのいし	2	3
リーフのいし つきのいし		
かわらずのいし かたいいし	3	3

道具名称	道具出现率（%）	
	钻石版	珍珠版
あついいわ つめたいいわ しめったいわ さらさらいわ	3	3
かいのカセキ ツメのカセキ	3	2
こうらのカセキ ねっこのカセキ	2	3
ひみつのコハク	2	2
属性プレート	2	2
げんきのかけら	3	3
げんきのかたまり	2	2
ひかりのねんど	2	2
きちょうなホネ ほしのかけら きんのたま	2	2
くろいてっきゅう	2	2
かなめいし まんまるいし	1	1

全家具兑换一览

グッズ名	买值	卖值
きいろクッション	红玉8～9	红玉4
あおクッション	红玉8～9	红玉4
きのイス	红玉8～9	
ごみばこ	红玉8～9	红玉4
いわそうち	红玉11	
けむりそうち	红玉12～13	红玉6
ひのこそうち	红玉15～17	红玉7～8
ニャースドール	红玉17～18	红玉7～9
ダンボール	红玉20～24	红玉10～12
うえき	红玉21～23	红玉10～12
アチャモドール	红玉25～29	红玉12～14
ヒノアラシドール	红玉25～29	红玉12～14
ヒトカゲドール	红玉25～29	红玉12～14
らくせきそうち	红玉28	
えんまくそうち	红玉28～29	红玉14～15
きばこ	红玉33～38	红玉16～19
あかいじてんしゃ	红玉33～39	红玉16～19
ほのおそうち	红玉33～39	红玉16～19
ヒコザルドール	红玉35～39	红玉12～19
プラスルドール	红玉60～69	红玉30～34
カビゴンドール	红玉80～96	红玉40～49
あなそうち	青玉10～11	青玉5
あわそうち	青玉12～13	青玉6
ちいさいテーブル	青玉8～9	
ふつうのテーブル	青玉8	
よこながテーブル	青玉12～13	
たてながテーブル	青玉12～13	
おおきなテーブル	青玉12～14	青玉6
ニャルマードール	青玉15～18	青玉7～9
よこながソファ	青玉20～24	青玉11

グッズ名	买值	卖值
ポケセンテーブル	青玉20～24	青玉10～12
ワニノコドール	青玉25～28	青玉12～14
ゼニガメドール	青玉25～29	青玉12～14
ミズゴロウドール	青玉25～28	青玉12～14
おおあなそうち	青玉25～28	青玉12～14
バブルそうち	青玉28～29	青玉14～15
フワンテドール	青玉33～39	青玉16～19
ポッチャマドール	青玉35～38	青玉17～19
ふかふかベッド	青玉34～39	青玉16～19
マイナンドール	青玉63～69	青玉24～34
ホエルオードール	青玉81～94	青玉40～49
じどうはんばいき	绿玉8～9	
きれいなはな	绿玉8～9	
かわいいはな	绿玉8～9	绿玉4
うつくしいはな	绿玉9	绿玉4
ごうかなはな	绿玉8～9	
ぼんさい	绿玉8～9	
ちいさいほんだな	绿玉8～9	绿玉4
けんきゅうだな	绿玉12～14	
しょうひんだな	绿玉12～14	
れいぞうこ	绿玉12～14	绿玉7
エネコドール	绿玉15～19	绿玉7～9
きのタンス	绿玉20～23	绿玉10
しょっきだな	绿玉22～23	绿玉10
おおきいほんだな	绿玉20～24	绿玉10
きのほんだな	绿玉24	
キモリドール	绿玉25～28	绿玉12～14
チコリータドール	绿玉26～28	绿玉12～14
フシギダネドール	绿玉25～29	绿玉12～14
みどりじてんしゃ	绿玉33～35	绿玉16～19
じてんしゃだな	绿玉35～48	绿玉17～24

グッズ名	买值	卖值
ナエトルドール	绿玉35～39	绿玉17～19
ショップだな	绿玉35～48	绿玉17～24
ピンクのタンス	绿玉50～59	绿玉25～29
はなびらそうち	绿玉66～79	绿玉32～39
ソーナンスドール	绿玉81～98	绿玉40～49
ドラムかん	白玉16～38	白玉14
おおいドラムかん	白玉12～38	白玉13～15
ミミロルドール	白玉13～22	白玉7～14
そうがんきょう	白玉10～37	白玉10
コンテナ	白玉13～38	
ポケセンフラワー	白玉10～39	
あかいテント	白玉21～64	
あいずそうち2	白玉27～32	白玉10～24
あいずそうち3	白玉35～49	
あおいテント	白玉23～69	白玉13～33
あいずそうち1	白玉20～48	
ピンプクドール	白玉47～60	
あいずそうち4	白玉47～48	
プリンドール	白玉40～50	白玉20～34
ピッピドール	白玉40～67	白玉20～33
とうめいテント	白玉44～91	
ピカチユウドール	白玉73～95	白玉35～49
パチリスドール	白玉77～98	白玉35～49
おおきなテレビ	金刚9	金刚4
てっきん	金刚9	
きれいなシンク	金刚9	金刚4
マニューラドール	金刚28～29	金刚14
じっけんマシン	金刚28～29	
けんきゅうマシン	金刚28～29	
ゲームき	金刚48～49	金刚24

グッズ名	买值	卖值
めいろブロック1 めいろブロック2 めいろブロック3 めいろブロック4 めいろブロック5	金刚48～49	
かいふくマシン	金刚90～97	
ゴンベドール	2000日元	
ウソハチドール	2000日元	
マネネドール	2000日元	
タマンタドール	3000日元	
ブイゼルドール	3000日元	
ペラップドール	3000日元	

备注：ドール——各种布偶；めいろブロック各种帐篷；そうち——各种机关的地砖；テーブル——各种桌椅；だな——各种柜子；其他还有诸如けんきゅうマシン——糖果机、かいふくマシン——体力恢复机等用来统计使用次数的特殊用具。

全陷阱类道具一览

陷阱类道具名	买值	卖值	作用
あなほりドリル	红玉15～19	红玉7～9	建立秘密基地
あなほりドリル	青玉15～19	青玉8～9	建立秘密基地
あなほりドリル	绿玉15～19	绿玉8～9	建立秘密基地
あなほりドリル	白玉15～19	白玉7～9	建立秘密基地
あなほりドリル	金刚15～19	金刚7～9	建立秘密基地
ひのこトラップ	红玉6～8	红玉2～4	出现火焰困住玩家
ほのおトラップ	红玉27～29	红玉10～14	出现大火焰困住玩家
あわトラップ	青玉5～6	青玉2～3	出现水泡困住玩家
バブルトラップ	青玉14	青玉6～7	出现大量水泡困住玩家
このはトラップ	绿玉16～18	绿玉7～9	出现树叶阻挡视线
はなびらトラップ	绿玉37	绿玉15～19	出现大量树叶阻挡视线
けむりトラップ	红玉5	红玉2～3	从游戏画面脱出
えんまくトラップ	红玉12～15	红玉6～7	从游戏画面脱出
いわトラップ	青玉4	青玉1～2	出现岩石困主玩家
らくせきトラップ	青玉8～11	青玉4～7	出现大岩石困住玩家

陷阱类道具名	买值	卖值	作用
あなトラップ	金刚4～5	金刚1～2	出现落穴
おおあなトラップ	金刚12～14	金刚6～7	出现大落穴
はんてんトラップ	白玉10	白玉5	反向移动
こんらんトラップ	白玉10～11	白玉5	不定向移动
あいずトラップ1	白玉7～8	白玉2～4	
あいずトラップ2	白玉5～7	白玉2～4	
あいずトラップ3	白玉5～7	白玉2～4	
あいずトラップ4	白玉5～7	白玉2～4	
いどうトラップ↑	青玉3～5	青玉1～2	向上飞25格
いどうトラップ←	红玉3～4	红玉1～2	向左飞25格
いどうトラップ→	红玉4	红玉1～2	向右飞25格
いどうトラップ↓	青玉4	青玉1～2	向下飞25格
とばしトラップ↑	青玉12	青玉6～7	向上飞43格
とばしトラップ←	红玉13	红玉6～7	向左飞43格
とばしトラップ→	红玉12～14	红玉6～7	向右飞43格
とばしトラップ↓	青玉12	青玉6～7	向下飞43格

地下商人处可用道具兑换的玉

道具	卖值	商店卖值
あかいかけら	红玉20～24	100
きいろいかけら	金刚玉20～24	100
あおいかけら	青玉20～24	100
みどりのかけら	绿玉20～24	100
ずがいのカセキ	绿玉33	500
たてのカセキ	青玉33～48	
ねっこのカセキ	绿玉34～48	
ツメのカセキ	青玉34～48	
かいのカセキ	青玉32～49	
こうらのカセキ	绿玉31～46	
ひみつのコハク	金刚玉33～48	
ほのおのいし	红玉25～32	1050

道具	卖值	商店卖值
リーフのいし	绿玉25～34	1050
みずのいし	青玉25～33	1050
かみなりのいし	金刚玉25～34	
たいようのいし	红玉26～33	1050
つきのいし	白玉26～34	
かたいいし	红玉26～34	
かわらずのいし	白玉25～34	
げんきのかけら	白玉5～9	750
げんきのかたまり	白玉40～47	
ハートのウロコ	红玉6～9	50
さらさらいわ	金刚玉35～39	100
つめたいいわ	白玉35～38	
しめったいわ	青玉41～49	100
あついいわ	红玉40～47	
かなめいし	金刚玉51～58	
ほしのかけら	白玉36～44	4500
きちょうなホネ	白玉25～34	5000
ひかりのねんど	白玉43～49	
くろいてつきゅう	金刚玉40～49	
こわもてプレート	红玉73～76	500
がんせきプレート	金刚玉79	500
だいちのプレート		500
こぶしのプレート	金刚玉79	500
たまむしプレート		500
ひのたまプレート		500
いかづちプレート		500
つららのプレート	青玉79	500
ふしぎのプレート	白玉71	500
もののけプレート		500
もうどくプレート	白玉75	500
こうてつプレート	金刚玉72～79	

※ 地下商人处兑换的道具种类可能发生变化。

口袋妖怪珍珠钻石选美大赛研究

文/had

是否已经厌倦了没完没了的收集？
是否已经厌倦了永无休止的对战？
相对于永不言败的对战天王——
注重华丽的你在口袋的世界里是否更加倾向于成为一名协调训练师？
如果是这样，那么不妨体验《钻石·珍珠》中崭新的另类比赛吧，
那就是——
『スーパーコンテスト』超级选美大赛！

超级选美大赛最早诞生在GBA版本的《红·蓝宝石》当中，作为一个全新的系统，选美大赛也受到了来自众多方面的关注。虽然无论从规则、过程来说，这是一个与传统的口袋对战完全不同的系统，但也正由于全新的设计，也让这一系统受到了广大玩家的关注和好评。而在《钻石·珍珠》中选美系统也理所当然地“重出江湖”，更是全面进化为崭新的「超级选美大赛」！除了在保留了经典的技能审核外，还新增加了能够让玩家享受到充分互动的装饰和舞蹈的环节，应该说是选美系统的一个新的尝试，这样一来，在观赏怪兽在超级选美大赛的同时，玩家还可以与自己培养的怪兽一起进行比赛，相信无论是通过NDS触摸屏用各式各样的装饰品来点缀自己的怪兽、还是控制怪兽跳出高难度的舞步动作，都将让玩家体会到一种区别于传统对战的新的感觉！就让各位目指口袋协调训练师（注：口袋协调训练师，以追求训练师与怪兽的协调一致性为目的而进行怪兽培养的人）一起加入这崭新而华丽的「超级选美大赛」吧！

选美大赛会场

超级选美大赛的会场座落在ヨスガシティ市（绿市）的上方中部，外表是一个圆型的竞技场模样的建筑。



选美剧情

随着游戏剧情的推进，当主角第一次到达ヨスガシティ（绿市）的时候，会先在城市入口处发生参加选美的选手的小褐兔乱跑的剧情（不过估计这位选手跟怪兽的协调性不够好，自己的怪兽还乱跑呢XD），进入城市后，如果与城市道路上的一位大叔对话，他会带着主角来到城市上方的选美赛场外面，并告诉主角，选美大赛是绿市最特别的比赛，一定要看看哦！第一次进入赛场之前，还会看到建筑门口有一位穿着异常华丽的女士——相信玩到后面的玩家已经清楚了，这位女士就是赫赫有名的鬼系道馆馆主メリッさ（麦丽萨），据说她不仅也对选美感兴趣，而且还曾经是超级选美比赛的冠军哦！只不过总觉得操纵鬼系怪兽的她跟选美是不是有点……进入会场后，会先看到异性副主角和自己的母亲出现在这里，而且异性主角的打扮跟平时所见完全不同呢——如果是男生则是黑色的晚礼西装，如果是女生则是可爱的洋服，看样子他/她也是要参加超级选美大赛呢！同时主角的母亲也会把对应自己所需要的选美特别服装交给主角，然后就会离开了，这段准备剧情发生完毕后就可以正式报名选美大赛了！

选美参赛报名

在大厅中有三个柜台，对应着三种不同的参赛方式：



位于大厅中间的柜台是单机华丽大赛：

さんかする（参加）

せつめいを

きく（说明）

やめる（取消）

如果选择了第一项さんかする报名参加，将会进入级别选择：

ノーマルランク（普通级别）

グレートランク（高级级别）

ウルトラランク（究级级别）

マスターランク（大师级别）

当然级别越高比赛的困难程度也会增加了。级别选择完毕后需要选择参加比赛的种类：

かっこよさコンテスト（帅气类）

うつくしさコンテスト（美丽类）

かわいさコンテスト（可爱类）

かしこさコンテスト（聪明类）

たくましさコンテスト（强壮类）

同前作一样的五项不同方面的比赛，自然也需要在不同的选美方面有各自特殊能力的怪兽来进行比赛，因此接下来是怪兽选择界面，需要从自己的身上选择参加超级选美大会的怪兽。值得注意的是，除了普通级别的怪兽对选美能力没有要求外，其它级别的怪兽如果要参加某一项目的选美大赛，则对应该项目的选美能力不能低于标准值才能参赛。在怪兽选择页面中，每只怪兽的下方会有说明文字来提示此怪兽是否可以参加该项选美比赛：

でられます（可以出赛）

でられません（不能出赛）

选择能够出赛的怪兽，然后选择さんかする（参加）就报名完毕可以正式进入比赛了！

位于大厅左侧的柜台是联机比赛服务台，依靠着NDS主机的无线通信功能，可以实现2-4人的无线联机超级选美比赛，与单机不同的地方在于，在进行联机之前需要先进行游戏存档，而且并没有普通-大师的级别选择，玩家需要选择的仅仅是帅气等选美比赛项目种类以及要参加比赛的怪兽而已。在具体操作方面，当选择完毕出战的怪兽后，需要由一位玩家选择作为主机，选择“リーダーになる”开始接收DS无线信号，然后其他参与通信的玩家选择“グループにはいる”来加入组群，当都加入后就可以开始联机超级选美大赛了。对了，最后顺便提醒一声，联机时发送无线信号会比一般游戏时更加耗费DS主机电力，随时注意剩余电量，不要在比赛中因为DS断电而失败哦！

位于大厅右侧的柜台是练习服务台，相当人性化的设定，适合各位刚接触华丽大赛不清楚规则、或者希望在比赛之前先试验一下自己的策略的训练师来进行练习：

れんしゅうをする（练习）

せつめいをきく（说明）

如果选择了练习后将出现以下三个选项：

ビジュアルのれんしゅう（视觉练习）

ダンスのれんしゅう（舞蹈练习）

えんぎのれんしゅう（演技练习）

这三个练习实际上就是真正超级选美大赛时的三个步骤了，在下文会一一进行介绍，如果对自己的参赛没有十足的把握的话不妨先到这里来练习一下，无论是熟悉一下流程、或者提前预料一下结果，还是纯粹把它们当成是小游戏来放松一下都是不错的选择。在选择完毕后还需要选择参加的比赛类别以及出场练习的怪兽，选择完毕后就可以开始练习了——虽然只是练习，但是过程以及结果是与真实的超级选美大赛完全一样的，所以可以提前预知一下比赛结果，也可以根据练习的结果来对自己的选美比赛策略进行一些调整。

选美比赛流程

在服务台报名之后，在柜台里换上华丽的选美专用服装，正式进入超级选美大赛喽！比赛总共会有4名选手参加，除了主角以外，还会有其它的三名对手带着他们的怪兽登台亮相。

这次的超级选美大赛与以往的选美比赛相比，最大的变化就在于流程上，由先前的观众印象和技能表演两个步骤进化为「ビジュアル（视觉）」、「ダンス（舞蹈）」、「えんぎ（演技）」三个审查步骤，不仅增加了别有趣味的舞蹈步骤，就连传统的观众视觉印象和演技表演也有了较大的改进，新的特色和技巧也融入其中，一起来看一看选美的流程和规则吧。

1. 「ビジュアル（视觉）」审查





华丽！

更加华丽！

让自己的怪兽更加华丽！

让自己的怪兽在对应的项目中更加华丽！

这就是视觉审查的要点。区别于以往GBA版本的视觉审查中仅凭怪兽对应项目选美能力的高低，而只由此让观众凭印象来给出打分，本作中的视觉评审部分增加了训练师对怪兽的手动装扮的要素。

当然怪兽自身的选美能力是非常重要的因素，这是需要在赛场之外进行培养的——玩家需要用在冒险过程中获得的各种树果来制作对应的面包，喂给怪兽以提高对应的选美能力。这也是唯一提升怪兽选美能力的途径，同样也是决定你的怪兽是否能够参加该项目选美的重要因素，并且在视觉装扮过程中这是能够让观众对你的怪兽好感度提升的最直接的因素，因此，在参加选美比赛之前一定要决定下来怪兽的选美能力培养方向，并进行针对性的培养才能够将能力值提升上去，由于这是在参加比赛时已经固定下来的怪兽的选美能力，因此这也是在第一轮的视觉审查中的不会改变的基本分数；

而另一方面就要考验玩家根据自己所参加的比赛主题，利用各种各样的装饰道具来装点参赛怪兽的能力了。视觉审查开始后，会有一定的限定时间内让训练员从装饰盒里选择冒险中获得的装饰道具来手动打扮自己的怪兽，而且通过利用DS的触摸屏，可以把装饰物放在任意地方哦。当然，装饰物的选择以及摆放都需要适合所参加的选美主题，把怪兽在该方面的独特魅力显示出来才能够博得更多观众的喜爱！

在这一过程中，在上屏将会显示出限定的时间以及允许使用的装饰物个数，心数表示已经使用的装饰道具的个数，所以在限定时间内一定要快速使用适合主题的装饰物来打扮怪兽！假如提前完成的话，可以点击屏幕右下方的“おわろ”来提前完成、放弃剩余的时间。装点时间结束后四只经过训练师精心打扮的怪兽将会挨个登场，这时就是考验训练师成果的时候了，台下的观众会根据怪兽的形象来进行喜爱度判定，而他们所给出的分数就是一个个的心型标志了，不用多说，自然是心数越多越好，值得注意的是，影响观众心数是有两个因素的，一个是怪兽自身对应所参加项目的选美能力高低，这是怪兽本身的“基本分数”；另一个则是适合该选美项目的装扮程度，也是训练师的“装点分数”，因此训练师和怪兽的充分配合才能够赢得更多观众的喜爱，获得较高开场分的同时也为后面的选美比赛开一个好头！

2. 「ダンス（舞蹈）」审查





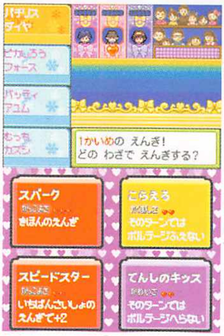
跳舞机——也许用这个东东来形容选美的第二过程「ダンス（舞蹈）」审查会更容易让大家理解吧。舞蹈审查是新加入选美系统的一个新的过程——虽然看不出这个过程跟选美有什么直接的关系（大概是受了最近各种演艺秀活动的影响加点要素……），这是一个纯粹考验玩家的反应力以及节奏乐感的小游戏。

进入舞蹈审查后，下屏会出现红/黄/蓝/绿四个按钮，分别对应跳跃/右/前/左四个动作，只要通过触摸屏点击对应的按钮自己的怪兽就会在上屏中做出相应的动作；上屏将会出现四只怪兽和下方的动作指示条——四只怪兽中将有一只站在前面作为领舞怪兽，其它三只是伴舞怪兽，需要模仿领舞怪兽的动作。动作指示条分为两部分，当比赛开始后，首先由领舞怪兽进行舞蹈表演，此时进度条的左半部分将会开始有时间标记移动、并记录下领舞怪兽的动作，当领舞动作结束——也就是进度条的兰色部分进行完毕后，进入伴舞阶段，时间标记开始在进度条的右半部分进行移动，此过程就需要由伴舞的怪兽模仿领舞怪兽的动作、在相同的时间点对下屏上的按钮进行点击、来做出与刚才领舞怪兽相同的动作。这是一个比较考察玩家的节奏感的过程，稍不留神就会错过动作。如果能顺利完成较有难度的动作的话还会出现Excellent的字样。

由于这一阶段也是四只怪兽轮流进行领舞，所以获胜的要点也有两个方面：当自己作为伴舞怪

兽的时候，自然要留意模仿领舞怪兽的动作，在对应时间点处点击对应的动作按钮，不过一定要注意舞蹈的时间和样式哦，点击得太快太慢或者点击错误都是要被降低评价的；此外，当自己作为领舞怪兽的时候，也要挖空心思地做出一些难度比较高的动作，比如几个动作在短时间内连续出现，这样对手的失误率也会大大增加，相对来说自己的评价就会提升了。嘿嘿，是不是很阴险的感觉……当四轮舞蹈结束后四次的总得分就是舞蹈审查过程的分数。

3. 「えんぎ（演技）」评审





传统的演技审查仍然是决定选美名次的最终过程！用华丽的技能来征服评审员的欢心吧！四只怪兽轮番出场，使用各自具有的技能来进行表演——注意技能的选美度也是系统设定的，在赛场外选择查看怪兽状态的技能栏时可以看到有一栏中技能方面有心数表示，这个就是技能的选美度了，心数越高选美度越高，当然不同的技能也会有不同的选美效果，有的技能的相互配合同样能够形成选美COMBO——补充说一句，很多情况下选美度较高的技能往往并不适用于对战，也许这就是华丽的东西可能并不适用于实战吧……需要根据自己的怪兽所参加的项目来进行专向培养。

进入演技审查阶段后，将会有三位评审员对怪兽的表演进行打分，怪兽在出招时不仅要先选择招数，还需要选择评审员，不过这三位评审员的“口味”可不完全相同哦，如果他对你的怪兽使用的招式感兴趣的话会给怪兽的评分进行额外的加成：如果本轮只有一只怪兽向该评委表演时，会获得三颗心奖励；有二只怪兽时，获得二颗心奖励；有三只时，只能得一颗心奖励，而且观众的热烈程度也会进行受到相应的影响，当观众的热情度累加到最高值时该轮怪兽的获得心数将大幅度增加！所以，在自己出场表演的回合要学会利用这些因素来控制自己的比赛。

4. 结果发表



经过了视觉、舞蹈和演技三个阶段的选美评审后，就是最激动人心的结果发表时刻了！到底能否获得冠军呢？

四只出场怪兽将会显示在屏幕上，然后每个阶段的分数会以分数条的形式一一显示出来，玩家可以清楚地看到自己在每个阶段的得分状况，根据每轮的得分情况分数条将不断地累加增长，经过蓝/绿/红三段增长——也就是三轮分数累加后，最后的选美排名也就一目了然了。最后怪兽的排名也将从第四名开始逐一公布，最后获得最高分数的冠军怪兽就是本次超级选美大赛的赢家了，会有冠军怪兽的特写和庆祝画面哦！

选美奖励

超级选美大赛作为一个新的系统当然也对应着丰厚的奖励：

1. 华丽大赛缎带

意义同奖杯一样的选美缎带，不过并不是给训练师的，而是给出场怪兽的。在查看怪兽的状态栏的选美状态栏中可以查看到已经获得的缎带——顺便说一声，缎带不只有选美方面的缎带，还有诸如努力值缎带、通关缎带等等，而且以往GBA版本的怪兽获得的缎带如果传送到NDS中也会继续保留，并且收集这些缎带也是游戏之一的乐趣哦！回说华丽大赛的缎带，每一个级别的每一个项目都会对应一种徽章，这样算起来总共有4×5=20个缎带，一般来说由于一个怪兽不会是万能怪兽，往往不能收集到全部的缎带，不过也可以试试挑战用同一只怪兽去获得全部的缎带呢。

比赛级别	比赛种类	获得缎带	获得选美道具
普通级别	帅气类	クールリボン	まっかなかみどめ
	美丽类	ビューティリボン	ブルーのかみどめ
	可爱类	キュートリボン	ピンクのかみどめ
	聪明类	ジーニアスリボン	みどりのかみどめ
	强壮类	パワフルリボン	きいろのかみどめ
高级级别	帅气类	クールリボングレート	あかいふうせん
	美丽类	ビューティリボングレート	あおいふうせん
	可爱类	キュートリボングレート	ピンクのふうせん
	聪明类	ジーニアスリボングレート	みどりのふうせん
	强壮类	パワフルリボングレート	きいろのふうせん
究级级别	帅气类	クールリボンウルトラ	シルクハット
	美丽类	ビューティリボンウルトラ	きぬのベール
	可爱类	キュートリボンウルトラ	ヘッドドレス
	聪明类	ジーニアスリボンウルトラ	はかせのぼうし
	强壮类	パワフルリボンウルトラ	たなびくハチマキ
大师级别	帅气类	クールリボンマスター	きんのおたちだい
	美丽类	ビューティリボンマスター	ガラスのステージ
	可爱类	キュートリボンマスター	おはなのステージ
	聪明类	ジーニアスリボンマスター	キューブステージ
	强壮类	パワフルリボンマスター	ひょうしょうだい

2. 缎带联盟

在一周目通关并完成图鉴升级后可以坐船来到地图右上放的战斗区域，在右侧的生存区域有一栋非常豪华的建筑，这里就是缎带联盟了，不过一般第一次的人都会被无情地赶出来呢……当获得了选美大师级别的缎带后就可以进入这里面了！不过似乎里面并没有太多值得关注的——可以给怪兽进行按摩提升亲密度，或者花重金购买超高价格的缎带……

3. 选美道具

在比赛获胜后是否羡慕比赛中其它选手在第一轮视觉审查中所使用的选美道具？不要紧，只要获胜就会有新的选美道具入帐哦！带着这些道具去参加下一轮的竞争吧！获得种类参见上表。

4. 训练师卡片

也许这个才是选美系统最关键也最值得关注的作用吧！众所周知，珍珠钻石的训练师卡片总共对应5颗星，分别对应各项游戏要素的完成度，而选美就是其中之一。选美全胜后将会获得宝贵的训练师卡片的一星，训练师卡片也会提升一个等级，因此，为了能够获得这一天的到来向华丽大赛努力吧。

附：全选美道具入手一览

名称	入手方式
くろいわたげ	散步广场200步一定几率获得
きいろのわたげ	散步广场200步一定几率获得
オレンジのわたげ	散步广场200步一定几率获得
ピンクのわたげ	散步广场200步一定几率获得
ちゃいろのわたげ	散步广场200步一定几率获得
しろいわたげ	散步广场200步一定几率获得
きらきらストーン	散步广场200步一定几率获得
こつこつストーン	散步广场200步一定几率获得
ごつごつストーン	散步广场200步一定几率获得
まんまるストーン	散步广场200步一定几率获得
ちびストーン	散步广场200步一定几率获得
まっくろストーン	散步广场200步一定几率获得
あおいウロコ	散步广场200步一定几率获得
ピンクのウロコ	散步广场200步一定几率获得
みどりのウロコ	散步广场200步一定几率获得
むらさきのウロコ	散步广场200步一定几率获得
ほそいウロコ	散步广场200步一定几率获得
おおきいウロコ	散步广场200步一定几率获得
きいろのはね	散步广场200步一定几率获得
しろいはね	散步广场200步一定几率获得
あかいはね	散步广场200步一定几率获得
あおいはね	散步广场200步一定几率获得
ちいさいはっぱ	散步广场200步一定几率获得

おおきいはっぱ	散步广场200步一定几率获得
ほそいはっぱ	散步广场200步一定几率获得
くろいひげ	散步广场200步一定几率获得
しろいひげ	散步广场200步一定几率获得
くろいちょびひげ	散步广场200步一定几率获得
しろいちょびひげ	散步广场200步一定几率获得
ふといキノコ	散步广场200步一定几率获得
ほそいキノコ	散步广场200步一定几率获得
きりかぶ	散步广场200步一定几率获得
つののカラ	散步广场200步一定几率获得
つめのカラ	散步广场200步一定几率获得
メラメラほのお	マッサージ
ふしぎなほのお	マッサージ
パチパチひばな	マッサージ
にじみでるきあい	マッサージ
どくエキス	マッサージ
モコモコけむり	マッサージ
ぶきみなもの	マッサージ
ゆきのけっしょう	マッサージ
きれいなしずく	マッサージ
ふしぎなスプーン	マッサージ
おかねもちコイン	マッサージ
バネ	マッサージ
かいのかけら	マッサージ
キラキラパウダー	マッサージ
ピカピカパウダー	マッサージ
はなうたおんぷ	マッサージ
あかいはな	ズリのみ10个
ピンクのはな	ブリーのみ10个
しろいはな	ナナのみ10个
あおいはな	モコシのみ30个
オレンジのはな	ゴスのみ15个
きいろのはな	ラブタのみ15个
ぐるぐるメガネ	ノメルのみ20个
まっくろメガネ	セシナのみ20个
ゴージャスメガネ	パイルのみ40个
あまいキャンディ	ナナのみ30个
かみふぶき	ズリのみ30个
カラフルパラソル	ゴスのみ50个
カラカサ	シーヤのみ50个
スポットライト	ノメルのみ80个
マント	モコシのみ250个
スタンドマイク	ブリーのみ80个
サーフボード	セシナのみ180个
カーペット	ノワキのみ100个

なつかしどかん	シーヤのみ120个
ふわふわベッド	カイスのみ150个
ミラーボール	ドリのみ250个
かおだしかんばん	ベリブのみ200个
まっかなかみどめ	普通级别帅气类获胜
あかいふうせん	高级级别帅气类获胜
シルクハット	究极级别帅气类获胜
きんのおたちだい	大师级别帅气类获胜
ブルーのかみどめ	普通级别美丽类获胜
あおいふうせん	高级级别美丽类获胜
きぬのベール	究极级别美丽类获胜
ガラスのステージ	大师级别美丽类获胜
ピンクのかみどめ	普通级别可爱类获胜
ピンクのふうせん	高级级别可爱类获胜
ヘッドドレス	究极级别可爱类获胜
おはなのステージ	大师级别可爱类获胜
みどりのかみどめ	普通级别聪明类获胜
みどりのふうせん	高级级别聪明类获胜
はかせのぼうし	究极级别聪明类获胜
キューブステージ	大师级别聪明类获胜
きいろのかみどめ	普通级别强壮类获胜
きいろのふうせん	高级级别强壮类获胜
たなびくハチマキ	究极级别强壮类获胜
ひょうしょうだい	大师级别强壮类获胜
ナエトルおめん	コトブキシティ市电视台
ヒコザルおめん	トバリシティ市百货大楼
ポッチャマおめん	ノモセシティ市的女性NPC
クラウン	パルパーク的女性NPC
ティアラ	パルパーク的女性NPC
おおきいき	205号道路
フラッグ	206号道路
ながれぼし	?

选美怪兽培养

由于选美大赛的规则与普通的传统口袋对战完全不同，因此针对选美培养几只专门用于选美的怪兽是必要的。不过，在开始培养之前需要先澄清一个事实：虽然按照主观的看法来说可以看出怪兽外表形象的好坏（说实话有些怪兽的外型真的很……不好看……），但是这对怪兽参加选美没有任何影响！怪兽的选美能力只取决于训练师通过喂面包给其增加的选美能力、所配的技能以及临场的发挥，而与怪兽的外表没有任何关系，所以请不要过于势利哦！

用面包提升怪兽的选美能力

GBA版本的糖果到了本作中也随着华丽大赛的进化一同进化成面包了。而制作的地点也是固定的，位于ヨスガシティ（绿市）的商店左侧的面包制作屋中。不过在开始做面包之前，首先要先到商店右侧的口袋妖怪俱乐部的房屋中与沙发上的老人对话，听他说完后可以获得装面包的ポフィンケース（面包盒），之后就可以到商店左侧的房屋中开始面包制作了。





同屋子中烘烤机前的大妈对话，会出现如下选项：

ひとりでりょうり（单人制作）

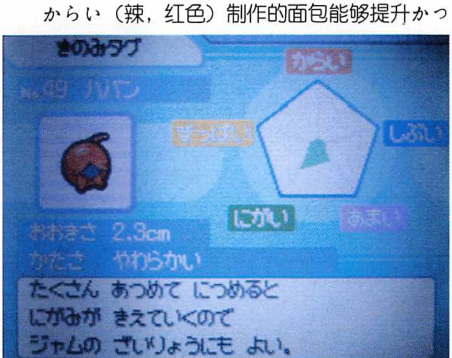
みんなでりょうり（多人制作）

せつめいをきく（说明）

当然一般的单机玩家只要选择第一项就可以进行单机面包制作了，不过值得一提的是，多人共同制作面包时做出来的面包质量会比单人做出来的好一些，等级高一些，自然提升能力效果也会高一些，所以如果自己附近有能一起无线联机通信的玩家的话就让他和你一起来做面包吧！选择制作方式后，就需要从身上的背包中选择要使用制作面包的果实了，注意，不同的果实对应着不同的选美能力，所以最好提前了解各种果实对应的能力：

查看果实能力的方法是在游戏菜单中进入道具栏并转换到果实栏，选择任意果实后出现菜单，选择“タグをみる”就能够查看果实的味道并了解对应的选美能力了，其中：

からい（辣，红色）制作的面包能够提升かっ



こよさ（帅气）的选美能力；

しぶい（涩，兰色）制作的面包能够提升うつくしさ（美丽）的选美能力；

あまい（甜，粉色）制作的面包能够提升かわいさ（可爱）的选美能力；

にがい（苦，绿色）制作的面包能够提升かしこさ（聪明）的选美能力；

すっぱい（酸，黄色）制作的面包能够提升たくましさ（强壮）的选美能力。

而果实的选美能力分布表中对应该项能力越高也就说明用这种果实制作出来的面包能够增加对应选美能力的值越多，而且有的果实还能够提升多项能力，因此应该尽量选用提升能力值较高的果实。

※ 全果实入手方法及种植技巧附后。

果实种类选择完毕后就可以开始烘烤了。在这个过程中需要注意下屏出现的旋转方向提示，按照提示方向用触摸笔在下屏进行烘烤旋转操作，即不能旋转过快也不能旋转过慢过慢——旋转过快会使还没有凝固的面糊撒出，而如果旋转过慢的话面包就会烤糊，这样都会造成面包质量的降低。当下屏出现反向旋转箭头时要迅速改变方向旋转，这样根据提示一直旋转到烘烤完成即可获得对应的面包了。



说起来规则还是比较简单的，而且其中还有一些小技巧也能够帮助到各位面包师了：

面包烘烤过程中，四周火焰的颜色会发生两次变化，意味着烘烤的三个阶段，在这三个阶段里面包的状态不同，旋转方法是不一样的：

红色火焰是烘烤的第一阶段，在这段时间里还是比较稀的面糊状态，容易撒出，所以不能旋转太快；

橙色火焰是烘烤的第二阶段，面包的一半左右已经OK，可以适当加快速度，不过还有撒出的可能，不要速度过快地乱转；

青色火焰是烘烤的最后阶段，这时的面包已经基本完成了，不要再顾及其它了，此时旋转速度才是第一位的，尽量快速旋转一直到面包烘烤完成。

当第一个面包制作完成后，会显示制作出来的面包的等级和质量，这时就可以看一看自己刚刚制作的面包如何了。并且会询问是否继续制作，不需要的话选择いいぇ退出就行了。

面包的等级是根据玩家烘烤过程中的操作来判定的，主要与烘烤的时间有关——间接地说，也就是与在面包制作时的旋转速度有关，既要保证旋转速度够快，又要保证面糊不会撒出真的需要一定的技术呢。当然面包等级越高能够提升选美能力的效果就越好，想要制作出高等级的面包就要学会如何控制时间，即使是对于同一种果实，使用不同的时间做出的面包的质量也是不一样的：

烘烤时间	35～40秒	40～45秒	45～50秒
ウイのみ	Lv23～Lv21	Lv20～Lv18	
シーヤのみ	Lv30～Lv26	Lv25～Lv23	Lv22以下

面包的种类

名称	选美能力效果	使用果实
からいポフィン	基本味道，帅气度增加	クラボのみ、ヒメリのみ、フィラのみ等
しぶいポフィン	基本味道，美丽度增加	カゴのみ、オレンのみ、ウイのみ等
あまいポフィン	基本味道，可爱度增加	モモンのみ、キーのみ等
にがいポフィン	基本味道，聪明度增加	チーゴのみ等
すっぱいポフィン	基本味道，强壮度增加	ナナシのみ、オボンのみ等
○○△△ポフィン	两种基本味道混合，两项选美能力增加	シーヤのみ等
こってりポフィン	三种基本味道混合，三项选美能力增加	多种味道果实或联机制作
くどいポフィン	四种基本味道混合，四项选美能力增加	多种味道果实或联机制作
まろやかポフィン	全部选美能力增加	ヨスガシティ市获得
まずいポフィン	低等级，高光滑度	制作失败获得

※ まろやかポフィン是LV60的超级面包，能够提升怪兽的全部选美能力，能够在游戏中获得，并且只能获得一个，有条件的玩家可以通过把怪兽传送到其他人的游戏中来多味几个这样的“超级面包”就能够培养出综合选美的怪兽了；

※ 使用果实制作的面包能够增加的选美能力与果实的味道相对应；

※ 面包等级越高，能够增加的选美能力也越多；每个面包都对应一定的光滑度，光滑度越高的面包喂给怪兽吃越容易吃饱，而怪兽一旦吃饱则不能再继续喂面包提升选美能力了。

怪兽的口味

在钻石珍珠中增加了怪兽性格辅助栏，在这里可以查看到怪兽所喜爱或厌恶的味道。打开怪兽状态栏，在性格栏中最下方的一句话为怪兽的口味信息，红字部分就是该怪兽的口味了，可以对照上面的五种口味加以辨明，如果没有红字就说明这只怪兽是什么都通吃的……用怪兽喜欢的味道的果实做出来的面包喂给怪兽时，提升选美能力的效果将提升为1.1倍，并且怪兽的亲密度也会上升；而用怪兽厌恶的味道的果实做出来的面包喂给怪兽时提升选美能力的效果将下降为1.1倍，并且亲密度下降。

怪兽的选美技能

选美技能的衡量标准当然可以直接通过技能的选美心数来进行度量，红心数表示使用该技能能够获得的基本心数，而黑心数则表示能够对其它选手造成的伤害心数，不同的技能也会有不同的效果——比如一些防御技能可以防止自己的心数被攻击、而类似于破坏光线的使用后一回合不能行动也会副效果也会带入到选美的演技审查当中，因此需要多多摸索。此外，选美中同样还有一些常用的技能复合COMBO，从GBA时代起就已经非常有效，在此罗列出来一部分供各位参考：

こころのめ（心眼）+ばくれつパンチ（爆裂拳）

ロックオン（锁定）+かみなり（闪电）/でんじほう（电磁炮）/トライアタック（三角攻击）/ばかぢから（蛮力）

あくび（哈欠）+ねむる（睡眠）

あまいかおり（香甜气息）+ねむりごな（催眠粉）/しびれごな（麻痹粉）/どくのこな（毒粉）

めいそう（瞑想）+サイケこうせん（精神光线）/ねんりき（念力）/ラスターパージ（光栅）/ゆめくい（食梦）/みらいよち（预知未来）

れいとうパンチ（冷冻拳）+ほのおのパンチ（火炎拳）+ かみなりパンチ（闪电拳）

こころのめ（心眼）+ばくれつパンチ（爆裂拳）

ロックオン（锁定）+かみなり（闪电）/でんじほう（电磁炮）/トライアタック（三角攻击）/ばかぢから（蛮力）

まるくなる（变圆）+たいあたり（撞击）/ころがる（滚动）

あまごい（祈雨）+みずのはどう（水之波动）/かみなり（闪电）/うずしお（漩涡）/ハイドロポンプ（高压水泵）/なみのり（冲浪）/みずてっぽう（水枪）/みずあそび（玩水）

あられ（冰雹）+こなゆき（细雪）/ふぶき（暴风雪）

きあいだめ（蓄气）+からてチョップ（空手切）/きあいパンチ（气合拳）/ずつき（头突）/すてみタックル（舍身撞）/とっしん（突进）

くろいまなざし（黑眼神）+ほろびのうた（灭歌）/みちづれ（殊途同归）

以上只是来自GBA版本的一些选美技能COMBO（连携技能，先使用前面的技能后，在下一轮再使用后面的技能能够使获得的心数翻倍），在DS版中同样适用，并且这还只是小部分，更多的新技能的COMBO等待玩家的不断挖掘！让我们培养出华丽的怪兽，一起向着选美的冠军进发吧！

附：全果实选美能力效果及入手方式一览

编号	名称	获得地点	光滑度	辣	涩	甘	苦	酸
NO.01	クラボのみ	ソノオタウン镇、205道路、214道路	25	10	—	—	—	—
NO.02	カゴのみ	205道路、209道路、214道路、210道路雾区	25	—	10	—	—	—
NO.03	モモンのみ	205道路、215道路、212道路、211道路	25	—	—	10	—	—
NO.04	チーゴのみ	213道路、218道路、206道路	25	—	—	—	10	—
NO.05	ナナシのみ	210道路、212道路、211道路	25	—	—	—	—	10
NO.06	ヒメリのみ	209道路、220水路、生存区	20	10	—	10	10	10
NO.07	オレンのみ	ソノオタウン镇花店、205道路	20	10	10	—	10	10
NO.08	キーのみ	ズイタウン镇、ノモセシティ市、218道路	20	10	10	10	—	10
NO.09	ラムのみ	生存区	20	10	10	10	10	—
NO.10	オボンのみ	214道路、212道路、210道路雾区、冠军路右侧出洞	20	—	10	10	10	10
NO.11	フィラのみ	ズイタウン镇、212道路、218道路	25	15	—	—	—	—
NO.12	ウイのみ	215道路、210道路雾区、222道路	25	—	15	—	—	—
NO.13	マゴのみ	215道路、222道路、220水路	25	—	—	15	—	—
NO.14	バンジのみ	213道路、210道路雾区、222道路	25	—	—	—	15	—
NO.15	イアのみ	213道路、211道路	25	—	—	—	—	15
NO.16	ズリのみ	208道路、209道路、210道路、205道路	20	10	10	—	—	—
NO.17	ブリーのみ	208道路、215道路、205道路、冠军路右侧出洞	20	—	10	10	—	—
NO.18	ナナのみ	208道路、ズイタウン镇、ノモセシティ市、冠军路右侧出洞	20	—	—	10	10	—
NO.19	セシナのみ	冠军路右侧出洞	20	—	—	—	10	10
NO.20	パイルのみ	208道路、210道路、212道路、211道路、218道路	20	10	—	—	—	10
NO.21	ザロクのみ	214道路、战斗区、226水路	20	10	—	10	10	—
NO.22	ネコブのみ	230水路、225道路	20	—	10	—	10	10
NO.23	タポルのみ	222道路、生存区、229道路、226水路	20	10	—	10	—	10
NO.24	ロメのみ	220水路、战斗区域、228道路	20	10	10	—	10	—
NO.25	ウブのみ	230水路、生存区、229道路	20	—	10	10	—	10
NO.26	マトマのみ	228道路、225道路	30	20	10	—	—	—
NO.27	モコシのみ	可爱公园行走200步	30	—	20	10	—	—
NO.28	ゴスのみ	可爱公园行走200步	30	—	—	20	10	—
NO.29	ラブタのみ	可爱公园行走200步	30	—	—	—	20	10
NO.30	ノメルのみ	可爱公园行走200步	30	10	—	—	—	20
NO.31	ノワキのみ	可爱公园行走200步	35	30	10	—	—	—

NO.32	シーヤのみ	可爱公园行走200步	35	—	30	10	—	—
NO.33	カイスのみ	可爱公园行走200步	35	—	—	30	10	—
NO.34	ドリのみ	可爱公园行走200步	35	—	—	—	30	10
NO.35	ベリブのみ	可爱公园行走200步	35	10	—	—	—	30
NO.36	オッカのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	15	—	10	—	—
NO.37	イトケのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	—	15	—	10	—
NO.38	ソクノのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	—	—	15	—	10
NO.39	リンドのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	10	—	—	15	—
NO.40	ヤチェのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	—	10	—	—	15
NO.41	ヨプのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	15	—	—	10	—
NO.42	ビアーのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	—	15	—	—	10
NO.43	シュカのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	10	—	15	—	—
NO.44	バコウのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	—	10	—	15	—
NO.45	ウタンのみ	ノモセシティ市左下方民居	30	—	—	10	—	15
NO.46	タンガのみ	ノモセシティ市左下方民居	35	20	—	—	—	10
NO.47	ヨロギのみ	ノモセシティ市左下方民居	35	10	20	—	—	—
NO.48	カシブのみ	ノモセシティ市左下方民居	35	—	10	20	—	—
NO.49	ハバンのみ	ノモセシティ市左下方民居	35	—	—	10	20	—
NO.50	ナモのみ	ノモセシティ市左下方民居	35	—	—	—	10	20
NO.51	リリバのみ	ノモセシティ市左下方民居	35	25	10	—	—	—
NO.52	ホズのみ	ノモセシティ市左下方民居	35	—	25	10	—	—
NO.53	チイラのみ	GBA版传送	40	30	10	30	—	—
NO.54	リュガのみ	GBA版传送	40	—	30	10	30	—
NO.55	カムラのみ	GBA版传送	40	—	—	30	10	30
NO.56	ヤタピのみ	GBA版传送	40	30	—	—	30	10
NO.57	ズアのみ	GBA版传送	40	10	30	—	—	30
NO.58	サンのみ	GBA版传送	50	30	10	30	10	30
NO.59	スターのみ	GBA版传送	50	30	10	30	10	30
NO.60	ナゾのみ	谜之果实	60	40	10	—	—	—
NO.61	ミルクのみ	谜之果实	60	—	40	10	—	—
NO.62	イバンのみ	谜之果实	60	—	—	40	10	—
NO.63	ジャポのみ	谜之果实	60	—	—	—	40	10
NO.64	レンブのみ	谜之果实	60	10	—	—	—	40

※ 做一名合格的果农

关于果实的种植比较简单，只要面对采摘果实的特殊土壤进行调查，然后选择需要种植的果实的种类就可以种植了。在果实生长过程中可以用在ソノオタウン镇花店得到的可达鸭水壶来进行浇水，一般来说，浇水能够提高果实的产量，不过也不用浇得太多，效果是不会累加的。不同果实的生长周期是不同的，由于果实的成长期分为幼芽、成长、成熟、枯萎四个阶段，而只能在成熟期内才能取得果实，并且在本作中果实成熟时收获的数目是远远大于GBA版本的！如果能保证浇水及时的话，甚至有些种类果实可以一次性收获20颗以上！不过也托DS主机真实时间的福，果实的生长是完全按照真实时间来计算的，有时候为了在特定的时间浇水反而会与真实生活的事情冲突……不过也许这样才能真正感受到农民伯伯的辛苦吧。

此外，4种辅助果实种植的肥料也在本作中隆重推出！在208号道路的果实名人的家中可以向果实名人的妻子对话进行购买，这些肥料都有各自不同的功效，合理地利用四种化肥的功效将大大改善果实的种植效率！每种肥料都是200元，应该说是价格便宜量又足哦：

すくすくこやし：缩短果实成长周期，使果实

提前成熟；

じめじめこやし：延长果实成长周期，使果实晚期成熟；

ながながこやし：延长果实成熟时间，使果实成熟后消失时间拖后；

ねばねばこやし：使果实枯萎后能够长出更多的果实。

最后，在偌大的地图上种植果树会不会感觉非常不容易全部记住呢？不要紧，果实名人家中的第三名NPC也就是那位小女孩还会给主角提供非常便利的口袋手表功能第八，用这个功能可以明确地看到自己果实的种植地点，所以即使忘记了也没有问题，只要打开手表看一看就一目了然了，不过不要错过果实的成熟期哦，一旦错过的话就不能进行收成了。





口袋妖怪在线宠物系统珍钻篇

9月28日，期待已久的口袋妖怪正统作品《钻石》&《珍珠》终于和大家见面了，其新出现的PM更是给人一种耳目一新的感觉，不过国内拥有NDS/NDSL的人毕竟比起GBA/GBASP的人来说是少数，有很多口袋铁杆玩家都为主机原因而错过这样的大作而深感遗憾。口袋妖怪在线宠物系统就是在这样的背景下，更新了珍珠钻石的内容，在SGSK（CC）的带领下制作小组成员日夜开工，将钻石珍珠新PM的各种资料汇总，并以最快的速度编制出了最新版的在线宠物系统，也就是全新钻石&珍珠版本。没有NDS/NDSL又想捕捉培养钻石&珍珠新宠的朋友终于可以松一口气了，和大家一起体验钻石&珍珠新PM带来的快乐吧。

系统变更

经过了钻石&珍珠新版本的更新后，在原来一些系统上也做出了相应的调整，下面结合旧系统变更和新系统问题为大家一一介绍。

首先，部分会员和读者反映，初始的PM实在太弱了，太陌生了……经过制作组人员讨论后，终于换上了一些人气PM，例如皮卡丘等，希望大家喜欢，下表就是更新后的初始PM，大家可以看到小胡说树等DP版新PM的身影

 阿柏蛇（毒系）	靠蜕皮成长。牙齿有毒，也是珍贵的药材。 宠物属性：毒 出售价格： 200论坛币	○购买
 皮卡丘（电系）	当数只聚集在一起的时候，它们身上带的电会激起一阵眩目的电光。脸上的两个红点是电力的所在，被激怒时会放出一百万伏特的电。 宠物属性：电 出售价格： 200论坛币	○购买
 地鼠（地系）	生活在地下的精灵，经常挖洞以疏松土壤。植物的生长都得益于它。 宠物属性：地 出售价格： 200论坛币	○购买
 咕咕（飞系）	到晚上才出来活动，到一定时间就会发出叫声，一刻也不差。 宠物属性：飞 出售价格： 200论坛币	○购买

 土狼犬（恶系）	牙齿与身体的比例不均。遇到敌人会想办法惊吓它。 宠物属性：恶 出售价格： 200论坛币	○购买
 叉尾浮鼬（水系）	认知范围之外。 宠物属性：水 出售价格： 200论坛币	○购买
 小胡说树（岩系）	认知范围之外。 宠物属性：岩 出售价格： 200论坛币	○购买
 小吸盘魔偶（超系）	认知范围之外。 宠物属性：超 出售价格： 200论坛币	○购买

下面介绍的是一些新增加的道具~大家可以看到这些道具都是新作PM进化道具（价格肉痛啊），使用方法和以前的龙鳞一样，那怪异补丁包为例，把3D龙2给别的ID后，得到3D龙2的ID购买道具怪异补丁包，并给3D龙2使用即可。

进化道具	防具		特定PM进化用	10500
进化道具	电气插座		特定PM进化用	10500
进化道具	岩浆插座		特定PM进化用	10500
进化道具	怪异补丁包		特定PM进化用	10500
进化道具	光之石		特定PM进化用	10500
进化道具	暗之石		特定PM进化用	10500
进化道具	锐利牙		特定PM进化用	10500
进化道具	锐利爪		特定PM进化用	10500
进化道具	觉醒之石		特定PM进化用	10500
进化道具	灵界的布		特定PM进化用	10500
进化道具	真丸石		特定PM进化用	10500

继续讲解一下交换地图的步骤（想抓钻石&珍珠PM的朋友可看清楚了）：

1，先有PM，然后准备好钱——又是10000口袋元（出境费的确高，加上买PM宝宝的钱，折合论坛B约2000元=100贴左右）；

2，进入插件，然后选择PC中心；



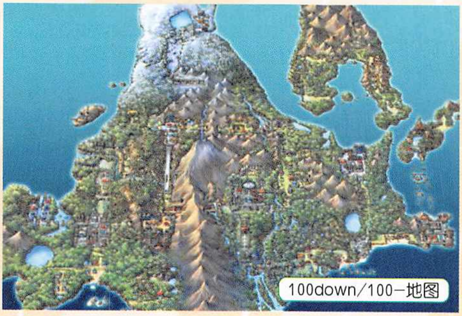
3，在网页下方如图中选择DP地图后确定，系统会告知更换DP地图需要10000口袋元，如从DP地图再更换回方缘地图还需要10000口袋元（又是笔不小的开支）；

为所有PM回复：		确定
更换活动区域：	○方圆 ◉DP	确定
出售PM：	定价：0	确定

4， 进入地图冒险吧，新的PM在等着你哦！

新地图与新PM

下面是新PM的分布情况，有特定捕捉目标的朋友可看仔细了。



1.风花之城：胖胖椋(多)，椋鸟，丸鼠，电栗鼠，硬币，兔女郎，小吸盘魔偶，拉达，大丸鼠，小拉达，喇叭芽，肥猫，褐兔子，蓝猫，小气球鬼

2.格斗之镇：格斗虫（多），格斗青蛙，小拉达，叉尾浮鼬，双尾猴，重甲暴龙，超能斗士，火猴，毒鼬，大毒鼬，玛纽拉，喇叭芽

3.森林小湖：鼻涕虫（多），大鼻涕虫，企鹅，叉尾浮鼬，大叉尾浮鼬，水蜘蛛，小球飞鱼，蝴蝶鱼，双尾鱼，玛瑙水母，音符鹦鹉，蚊香蝌蚪

4.山谷温泉：小山猪（多），双尾鱼，雪树人，雪猿人，雪童子，刚比兽，叉尾浮鼬，肥猫，玛纽拉，鼻涕虫，古大舌头

5.无人荒山：烈雀（多），独角虫，小地龙，丸鼠，大丸鼠，傲骨燕，朝北巨鼻，胖胖椋，椋鸟，重甲暴龙，面具龙，超音蝠，砂河马，砂暴河马，硬币，小拉达，蝎子，肿头龙



6.幽暗森林：樱花种子（多），樱桃花，毽子草，胖胖椋，铁甲蛹，傲骨燕，萤火虫，捕蝇草，母萤火虫，公萤火虫，绿毛虫，蓑叶虫，走路草，毒鼬，小胡说树，草龟，喇叭芽，古蜻蜓，镰刀虫

7.水上都市：叉尾浮鼬（多），大叉尾浮鼬，飞翼兽，小球飞鱼，小气球鬼，气球怪，水蜘蛛，鬼盆栽，小幸运蛋，玛瑙水母，梦魇，蚊香蝌蚪

8.战斗之山：悠闲铃铛（多），青蛙龙，悬浮磁铁，鸭嘴暴龙，蜂巢，女王蜂，格斗猴，恐龟，铁甲蛹，烈雀，毒龙蝎，超能斗士，猫头企鹅，小拉达，拉达，小蓝狮，电狮，狂电兽，大毒鼬

9.迷茫岛：小胡说树（多），音符鹦鹉，3D龙Z，萤火虫，钢面龙，超音蝠，烈雀，小拉达，拉达，镰刀虫，巨钳天蝎，硬币

10.幻境海宾：玫瑰种子（多），双尾鱼，蝴蝶鱼，海星星，墨海马，双灯鱼，绅士乌鸦，皮皮鲸，浮游木乃伊，电鬼，呆呆兽，镰刀虫，巴尼亚

11地点：插头怪（多），冰精灵，草精灵，草龟，火猴，企鹅，悠闲铃铛，小吸盘魔偶，梦妖，安侬，(26)波可基古，大黄鱼，音符鹦鹉，正电兔，负电兔，布比火龙，鬼盆栽，小胡说树，小球飞鱼



1.幻之小镇：小蓝狮（多），电狮，蓝狮，地狱超人，小小龙，地鼠，三地鼠，穿山鼠，镰刀虫，皮卡丘，凯西，巨钳天蝎，小气球鬼，气球怪，铁甲蛹，梦魇，萤火虫，猛犸，恶魔犬

2.北方山谷：磁石怪（多），朝北巨鼻，电龙，地龙，铁甲暴龙，重甲暴龙，霸王龙，钢面龙，袋龙，青蛙龙，砂暴河马，信使鸟，绅士乌鸦，钢人，冰鬼，铁甲犀牛，雪猿人，玛纽拉，肯泰罗

3.云雾之影：椋鸟（多），椋鹰，烈雀，大麻燕，波波，咕咕，叉字蝠，猫头夜鹰，巨钳天蝎，女王蜂，鬼斯，鬼斯通，小球飞鱼，草飞龙，气球怪，多多



4.荒漠山峰：叉尾浮鼬(多),大叉尾浮鼬,褐兔子,兔女郎,丸鼠，大丸鼠,蚊香蛙,蚊香蝌蚪,可达鸭,圈圈熊,泥鳅,古大舌头,卡比兽

5.无人荒山：小胡说树（多）,胡说树，小磁怪，悬浮磁铁,巨奶牛,小地龙,地龙，霸王龙,钢面龙,小龙，钢甲暴龙，青蛙龙,朝北巨鼻,尼多兰（母）,尼多郎（公），穿山鼠，穿山王,尾立,臭泥,蓝狮，砂暴河马，地龙

6.云山之地：蝎子(多),毒龙蝎,飞翼兽,玫瑰种子,双色玫瑰,蔷薇超人，短脚象,洋洋蜻蜓,小拳石,隆隆石，浮游木乃伊,小拳石,蓑衣虫，蓑叶蝶,狃拉,沙漠奈亚,恶魔仙人掌

7.幻影山峰：胖胖椋（多）,椋鸟,椋鹰,素利普,椰蛋树,感知兽,神知兽,鸭嘴暴龙，毒鼬,大毒鼬,土龙,樱桃花,樱花种子,狂电兽，壶壶

8.死亡山谷：鬼斯（多）,鬼斯通,耿鬼，梦妖，梦魇，鬼盆栽 ，电鬼,诅咒娃娃，失眠鬼,冰鬼,小气球鬼，气球怪,钻墙怪,黑乃伊，地狱超人

9.战斗大陆：皮卡丘(多),妙蛙种子,草龟,木守宫,菊草叶，水跃鱼,小锯鳄,杰尼龟,企鹅，小火龙,小火鸡，火球鼠，火猴,青蛙龙,地龙,幼甲蛹，巨大甲兽，甲壳龙，血翼飞龙,合金螃蟹，钢螃蟹，哈克龙，快龙，钢鸟

10.冒险山谷：丸鼠（多）,大丸鼠,三D龙,3D龙Z,妙蛙花,针叶王,大菊花，玄武,水箭龟，钢企鹅,大水怪,大力鳄，孙悟空,火爆兽,喷火龙,火鸡战士

11地点：小幸运蛋,太阳珊瑚,皮丘,安侬(26),小胡说树,宝宝丁,乘龙,小皮皮,小吸盘魔偶，乘龙

全地图分布:黄圣菇,蓝圣菇,红圣菇

其余神兽的分布暂时不列出了，这样神兽才显得神秘嘛~被众人PIA飞道：“其实你根本不知道。”

DP全攻略

1 一些和原地图的不同之处

首先，有一点必须要说明的是，插件更新仅仅是添加了DP的宠物以及一些设置，并没有添加DP新招式和招式分物理特殊等DP新要素（关于这点插件制作小组成员会继续努力完善的）。其次，将活动地点转换为新地图需要10000口袋元，请各位转换前三思。

下面将列出DP地图和原地图的不同之处。

●练努力更加方便

在一个地点，单一努力PM的出现率较原地图高出许多，这样的设定主要是方便大家练努力，克服了原来地图努力比较难练的问题。在各个地点都有不同的主攻努力，后文将对此逐一说明。

●耐玩性大大增强

崭新的地图，崭新的PM，崭新的招式组合，是DP地图吸引人的一大方面。在这次增加的新PM中，增加了许多不难得到而又有很强实力的PM。这些PM将对原先以猩猩为代表的旧PM的地位造成冲击，势必增强PM买卖市场的活跃性和游戏的耐玩性。

●挑战性提高许多

原先的100级以下地图由于弱PM众多，仅仅有卡比兽等几只比较强的PM出现，使得战斗大多在“一击秒杀”的过程中进行，时间长了不免感到乏味。这次的DP地图挑战性有比较大的提高，许多DP的强宠（如重甲暴龙，电击魔等）将在DP地图露面，而且出现率也不低哦~所以大家在冒险时还是小心为妙！

2 DP地图打努力心得

努力值在原先的地图中很难练，但到了DP地图，努力不再是困扰大家的难题（可能特防的努力稍微难一点）。

第1地点：风花之城

这里主要的打努力的PM是胖胖椋。它的努力是速度加1，而且出现率很高，也不怎么强。这对于一些物理防御还可以且需要练速度的PM是非常适合的，但由于它有普通属性，所以它的一个破坏光还是非常可怕的，某些皮比较薄的PM就不太适合来这里了。（比如快乐蛋）这里也没有太强的PM，可能高速度普通属性的猫还稍微能威胁一下。这里也是快速练级的不错的地方，因为基本可以保证不死。

第2地点：格斗之镇

这地方大量出产加攻击努力的格斗虫。它本身能力并不强，耐久低下速度将就，所以还是能虐一虐的。这地方相比第1地点有更高的难度，更强的宠和更高的挑战性。重甲暴龙，大格斗青蛙，超能斗士之类的PM会造成比较大的威胁。格斗虫物理方面主要怕地面和飞行，所以这两系招多的PM可以在这里如鱼得水。重甲暴龙被一个地震震死的可能性几乎为零，所以要特别加以小心。

第3地点：森林小湖

不适合练努力，但很适合练级。这地方出产最多的是鼻涕虫。这PM是不加任何努力的，但打死加的经验比较多。这里的稍微强一些的PM也就是大鼻涕



虫和大叉尾融了，但这两只的实力也不怎么样。相比第1地点，第3地点能更快的升级，但缺点是练不了努力。注意鼻涕虫的HP较高，猩猩或慢速PM一下打不死的话也有被反制的可能。

第4地点：山谷温泉

王道的攻击地点，比2地点更适合打攻击努力。因为这里的主要努力PM小山猪比格斗虫弱了不小的一个档次，速度不行，耐力不行，攻击也就地震破坏光稍微有点威胁。不过这里有古大舌头，雪巨人之类BT宠出现，但出现率很低。挑战性虽然不高，但练攻击努力还是这里最适合。

第5地点：无人荒山

这里的努力PM主要是烈雀。同样是加速度的地方，但和第1地点比有一些不同。这里的PM比第1地点要强，有重甲暴龙、沙河马、朝北巨鼻等较强PM出现。而且烈雀相比胖胖椋多了钻孔啄和神鸟这两个高威力招式，所以总体练起努力来并不如风花之城有效率。而且这里不太适合不太强的PM打努力。但练级还是可以将就的。

第6地点：幽暗森林

打特攻的很好的地方，主要PM是樱花种子。樱花种子并不强，而且作为草系弱点较多，耐力也不怎么样。稍微有威胁的就是捕虫草和古蜻蜓了，不过它们的出现率不高，所以这个地方是非常适合打努力的。缺点就是练级速度比较慢，基本没有什么强PM。

第7地点：水上都市

全是叉尾融的地方。它是加速度的PM，而且叉尾的耐久很低，对于高攻高速的PM比较适合。但是对低速度但要练速度的PM（特别是地面+岩属性的重甲暴龙）却很不适合，因为叉尾本身速度种族就有85，如果每次战斗都被对手先攻击一次，那练起来是很困难的。飞翼兽，气球怪，大叉尾融等PM能对你的PM造成一定的威胁。小心飞翼的高特攻和耐久，大叉尾的速攻以及气球怪的高HP就可以了。

第8地点：战斗之山

果然不愧是战斗之山，强PM一只接着一只。不过主要出现的PM还是稍微弱点的悠闲铃铛，它相比樱花种子强一些，特殊防御也不低，这对主攻特攻的PM来说并不太适合。而且那里的PM都非常的强，出现率也较高，主要小心悬浮磁铁和鸭嘴暴龙的电火2系强攻就可以。这是最富有挑战性的地点，但也是最危险的。喜欢刺激的朋友不妨一试，但PM弱的话最好不要冒险尝试。

第9地点：迷茫岛

练防御的地点，大量出产小胡说树。不过这东西本身防御就挺高，要是重甲暴龙什么的硬碰硬可能在连续的战斗中吃亏。3D龙Z和巨钳天蝎会造成一定的威胁，不过其他PM也就不怎么强了。那个钢面龙属于防御高攻击低的类型，不是猩猩之类的PM应该可以拿下。其他方面都还过的去。

第10地点：幻境海滨

同样练特攻的地方，比战斗之山更适合，但略微逊于幽暗森林。这里的主要PM是玫瑰种子，平常的PM打它应该很轻松。这里的有威胁的PM也就绅士乌鸦和浮游木乃伊。浮游木乃伊要注意，高耐久可能会使你陷入困境。这里的练级速度也不怎么快，不过相对森另要稍微好一些。

第11地点

这个基本可以无视，因为没人会奢侈到花钱到11地点去练努力吧……

3 DP新PM特点分析

◆椋鹰：高速度配合顺风耳，能达到很不错的效果。飞系的空之祝福和守护都是很实用的特点，具体问题具体分析吧。

◆大丸鼠：流星特点的发动率很高，也很实用，建议学习。另一个就顺风耳吧，天才没什么用的。

◆音蟋蟀：必杀狂+连续很王道，但价格过高，也可以翼守+连续。想赌运气可以用热血。

◆大电狮：鸣动的几率还是很不错的，另外由于速度不太好，可以考虑俊足弥补一下。其他那几个就没多大用处了。

◆蔷薇玫瑰：阳光+恢复的恢复几率很王道，练努力的话可以选择大器晚成。毒+草的双追击也是可以考虑的。

◆蓑叶虫：必杀狂+连续王道，恢复和阳光也可以考虑。

◆蓑叶蝶：必杀狂+连续，空之祝福+守护，2选1吧。

◆女王蜂：偏耐力的它比较适合空之祝福+守护的组合，速度慢也可以考虑千里眼。

电栗鼠：也没啥好用的……鸣动还将就，另外那四个也没什么意义。

◆大叉尾融：流星仍旧王道，顺风耳配合高速度也王道。祈祷的几率不行，可以无视。

◆樱桃花：阳光+恢复吧，这样的耐久也没啥好组合了。

◆鼻涕虫：练努力前先大器晚成，练好后考虑流星和

地之祝福吧，取缔也有些用。
◆大气球鬼：翼守+守护的双封锁勉强说的过去，空之祝福也可以考虑，毕竟HP高。
◆兔女郎：冲击+咆哮或顺风耳，勉勉强强。天才的几率不行。
◆肥猫：和兔女郎不一样的是速度快了不少，赌命中的话顺风耳+手加减还可以。
◆大毒蝴：练完努力前同样是大器晚成。双追击和咆哮+武器破坏都可以考虑。
◆钢人：武器破坏+守护的组合还是可以的，翼守也可以考虑。
◆鬼盆栽：咆哮+武器破坏的双封锁还可以。其他也没太好的组合了。
◆沙河马：地之祝福可以考虑，风刃+俊足的走速度路线也可以。
◆毒龙蝎：咆哮+武器破坏基本可以保证物理攻不进来。特点可以参考大毒蝴，但它并不太适合双追击。
◆格斗青蛙：鸣动+推倒的几率很王道，勇将也可以考虑。
◆捕虫草：只能是阳光+恢复了。
◆蝴蝶鱼：顺风耳配合不错的速度，流星也可以。
◆雪巨人：阳光+恢复，必杀狂+推倒都是很不错的组合。
◆玛狃拉：咆哮+武器破坏变相提高自己的物理耐久。高速度配合必杀狂也可以一用。
◆悬浮磁铁：流星自然必备，俊足和千里眼2选1吧。
◆重甲暴龙：地之祝福很适合它。有双取缔，但速度不够。要速度可以考虑风刃+俊足的组合。顺风耳也可以稍稍弥补一下。
◆飞翼兽：以它的攻击，冲击也没什么前途。空之祝福+守护还是可以的，顺风耳也可以考虑。
◆古蜻蜓：必杀狂+连续配合它的高特攻和速度，能造成不小的威胁。翼守、空之祝福也都可以考虑。
◆巨钳天蝎：空之祝福，地之祝福，守护3选2吧，配合高耐力效果很好。
◆猛犸：必杀狂+地之祝福勉强一下吧，没什么太好的组合了。
◆超能战士：冲击很实用，见切+翼守也是王道组合。
◆朝北巨鼻：流星+冲击是强攻组合，武器破坏也可以。
◆浮游木乃伊：速度不适合必杀狂。影和狙击组合起来还是可以的。
◆冰鬼：双必杀狂王道，配合高速度，杀人很快。咆哮也可以考虑。

宠物系统的理财经

赚钱是每个宠物系统玩家的必修课，除了在论坛一贴贴发贴赚钱外，有没有更实用的办法呢，下面我们就来看看会员的一些研究。

说到底买方卖方是黄盖与周瑜的关系，咱没有强迫任何人照这篇文章走，只是把如何更快卖出去的经验告诉大家而已。至于我所谓的基数公式，在乘以各项修正之后确实有的时候会偏大或偏小，在此只能说我能力有限。

其实影响交易价格的因素很简单，很多都是有规律的，咱就大概观察了一下，有等级修正、种族修正、个体修正、捕获度修正、实用度修正、神兽修正6项主要影响因素，此外还有各个时期市价变化和新宠物吃香等小原因，这就没啥好说得了。话说价格围绕价值上下波动是价值规律的表现形式，而价值规律又是市场经济的基本规律--那啥，别扔版砖。

等级修正，顾名思义，等级越高价格越高，基本上以50级、100级为分水岭，50级以下价钱很低，基本上要给自己的pm定价×0.5才会有人买，否则稍微有点资本的直接买高级宠物，个体也不一定差，没钱的直接去孤儿院捡也比花钱买个不好炼又LJ的宠回来……如果不是什么特殊怪兽/热门怪兽基本上就是滞销，价钱不要期待上6000（10级20级的就更别想上1000了）。50到100级的区间内等级影响并不是很大，此时起决定作用的是宠物的实用性，毕竟能买得起这种宠物的也不在乎多那么点钱，肯定是条好的买，但是也不能太离谱，50到70级之间不要超过50000（特殊宠物仍不讨论），80级以上可适当高些但也不能高过100000，我曾经看过有些人给这些宠物定位天价，结果挂了一天又一天，最终渐渐的埋没了……基本上这些宠物都是排在前几页的，卖出去的几率还是很大的。而100级以上的和某些90多级的这些都是很少出现的，毕竟自己培养到这种等级也就有感情了（BS倒卖者）。100级以上的更是少见，基本上出现了以后都会引起一片波澜，众多小白看了会流口水的，毕竟这时候价格大概可以上300000吧，至于大猩猩、暴鲤龙之流就更是畅销了，给自己的pm一个大致基数吧，然后×2.5，这样的价格大概能令人接受（关于基数咱稍后讨论）。

种族修正，大家也猜到了，基本上除了大猩猩以外580以上的不要过多考虑，那些都是特例。大猩猩受CC特殊照顾，是极少数特性能够运作的pm（猩猩哭着说：我宁愿他不小心把我忘了）。游戏初期大猩猩并没有特性拖累，因此导致当时大量出产大猩猩，极品也不在少数，结果被管理人员的宏观调控给坑了，咳咳。基本上不是极品的猩猩价格也不会太高



了，视个体、等级而定吧。70级以上，个体不错的猩猩满可以卖到80000，90级以上100000也不在话下，100级以上……参见。剩余就是600的四大，捕获度都是45，都属于正常渠道很难得到的极品，这种pm即使个体不好也可以卖个6、70w，钢蟹没有100w更是下不来。话说回来，这种东西都是系统中处于顶端的人的玩物，或是某些富裕人士的专用品，咱就不过多考虑了。神兽嘛，咱算在神兽修正中，回头再考虑。然后就是种族值在525到580之间的pm了，这些大众pm应该是很多人的囊中主力，因此极品也是很多的，不过相应的，价格不会太高，但是交易量最大，对于买者卖者来说都不是一件坏事。毕竟细水长流才是王道，价格就大致符合等级修正中的规律，而推荐对象自然是口袋游戏中一些热门了，不过要注意瑜伽猴这种没了特性不成气候的、招数不稳定综合打击力小的都不要太多考虑。而一些能力值高的、拥有大威力但有副作用招数的在这里就吃香，这样龙系就翻了身，各个破坏死光谁受得了……在这区间的还有9只特别pm，那就是主角pm，他们因为捕获



率的关系价格虽然低于四大，但也不会跌下30w，等级高、个体好的6、70w也是不在话下。500以下的呢，随最终形态种族值的递减价格也随之下降，基本是自身种族值除以600再平方所得的数再乘以你的预估值。

个体修正，显而易见，个体值越高自然价格越高，从总体上看，总个体值上150就算极品，上120也算是小极品，120以下……如果关键个体不好的话，还是扔了算了。从关键个体角度看，只要关键个体上27，其余关系不大，平均一点就可以。比方说胡地的物攻就可以完全不考虑，HP、两防也都不算很重要。还有喷火龙的物攻（反正这里不能强化），全部无视。至于对价格的影响，180以上的足以使其价格上涨至1.5倍（私下偷偷念，有这种个体的通常都该受BS）。150以上的×1.2，120左右的没啥影响，太低的还是折半吧。对了，有一种特殊的赚钱形式，总值和为0！一项两项为0我们大可以骂它LJ，如果六项个体全为0那就是无比的华丽了，还记得么，有些有怪癖的家伙会为了这些东西花个1、200w——如果有谁遇到这样的事，咱先膜拜他一下：倒霉地撞上了大运。

捕获度修正。有谁会掏钱买捕获度为255的宠物呢？宠物系统到现在不算末期也到了成熟期了，稍微有些实力的手里肯定是极品一大把，想要个身份地位的就要找些“稀有宠物”衬衬地位，这就是的捕获率低的宠物成为了很多人追逐的目标。所谓的45PM，也就是这么来的。通常看到这个修正，大家也就是会想起这些东西--9个主角，600四大，诸神兽……至于像灾兽这一类的，统统打入冷宫，估计没有特殊嗜好的不会考虑。基本上45就是个门槛，正常途径是得不到的，因此出于这个门槛以内的宠物全部身价百倍，同为540级别以下的宠物，卡比兽撑死有个10w？想想看这几个主角那个低过25w了？有个别低的（大家快快抢啊）也是出自一些权力很大，地位很高的人的手里。4大的价格也都在6、70w上下，等级高的100来w，至于那些神兽个个价格不菲，有人肯出价估计也没人肯出手，一旦在交易所里出现通常都会引起轰动，交易价格绝对在120w以上（再次54曾经抛售大批极品的某星）！有些炒到200w也不是很稀啊，45~60之间的请用基数*2，60~100与基数大致相符，捕获度120以上的还是降价卖吧。

再来就是实用度修正，这个大概不用解释了，在游戏里大家通常有体会，基本上在主角队伍里混饭吃的不是很强的就是脸蛋好看的，在宠物系统这个弱肉强食的世界中除了个别特殊爱好者则必然要选择强者，由于是买者市场，长期供过于求，如果不是热门pm既不会有人去捉，也不会有人去染指，因此种族值高，招式不烂得基本上就是所谓的“热门”，成交率相应的也是最高的了。具体的一些pm有口袋迷得可以参考风写过的新手导向，没有的说一声，咱回头再补上。

想想看，最后就是神兽修正了，其实在之前的论述里大家应该都已经有所了解了，所以在这里我就简略介绍下好了。我想，大多人都不会把辛苦得来的大师球用在一个580pm上，水君除外，剩下的8只可能没有多大的魅力去和1级神兽争辉，然后红水都应该也是很少见的，蓝水都因为某些特殊原因应该……还是有的。剩下的神兽可就是大放异彩了，想120w以下搞定？你看看今天太阳从哪里落下来的？神兽可是稀缺物资，强的好卖得很，3大卡哇依实力较弱也是人气颇高，宇宙猴子也有不少人要，因此这些东西大家都是去抢着买的。我觉得对于这些东西，200w的价格也并非不值，不过能买的起的自己手里也不缺吧……

然后，锵锵锵--重磅炸弹来了，咱想了一下午终于想出来的--价格基数（预估值），话说咱为了凑个较合理的公式花了一下午，那就是种族值×个体值总和/6 ×等级/15，咱观察了几页待售表，对于绝大部分较合理的pm数字还是比较准确的。

■以下在推荐一些供不应求的PM：

1·抓感知兽（公），进化后的神知兽用觉醒石能进化成超能战士，这可是潜在的热门宠。他在森林的出现率最高（也仅为5%左右），不过大多是母的，如果是公的就准备抓了，在抓之前要看好他的能力值，如果他的物攻和特防都是非常不错喔，特攻是还算可以的话，那他的物攻不会在30以下，就一定不要错过了，要是能力显示为具体数值就计算一下他的个体，能力值=[((种族值x2+个体值+[努力值/4])xLv)/100]+10+Lv，这里努力值计0，推算出个体值=(当前能力值-10-Lv)x100-种族值x2，用这个公式就可以算出显示出来的所有能力的个体值。如果抓到极品感知兽（公）的话，卖个几万（口袋币）不成问题！

2·抓铁甲犀牛，更新后有了三段进化体，也是个潜在热门，在狂沙镇闹灾，抓到极品不难，能力分析和极品感知兽（公）一样，以下提的分析最佳物攻型个体都和感知兽（公）一样。不过由于出现率高，其价格会比感知兽（公）低出不少。

3·抓钻墙鬼，更新后也有了三段进化体，变成能攻善首的BT，在战斗基地出现，极品个体同感知兽（公）不过个体分配大多为特攻型，要是能抓到物攻31的你就赚翻了。

4·波可比，更新后有了三段进化型，种族和突破500，有招喜欢外表，这个最佳个体分配可和上面的不一样了，因为他走的是特攻路线，特攻和速度都是非常不错喔时，特攻才有可能到31。在战斗基地出现。率低。极品波可比的价格比起感知兽（公）有过之而无不及，市场可比感知兽（公）大多了。

5·鲤鱼王，在水都出现率最高，如果要抓的话，一定要物攻个体31的，不然不会值多少钱的。极品鲤鱼也就值个2、3千。

6·懒树獭，森林、火山都有，由于现在大猩猩几乎人手一个，所以不是物攻个体31基本卖不去。极品懒树獭值个10000……以下。

使用释疑

Q：一些需要习得特定技能才能进化的PM怎么办呢？

A：这次更新中关于此类PM进化方式都是达到一定等级进化。

Q：不换地图就遇不到DP的新PM么？

A：当然不是，不过只会出现3只，那3只就是传说中的3圣香菇！它们出现地点是随机的，有大师球后再考虑吧。

Q：我的依布怎么进化成草依布和冰依布呢？

A：草伊布：等级大于40时，在新地图100-[幽暗森林]、100+[幻之小镇]附近练级即可进化；冰伊布：等级大于40是，在新地图 100-[山谷温泉]、100+[死亡山谷]附近练级即可进化。

Q：为什么在出现列表中没有波导勇者的鲁卡利欧呢？

A：出现不明的PM，必须通过论坛活动的奖励才能得到。

Q：除了鲁卡利欧外，还有没有PM不会出现。

A：有，沧海的王子退化形态。另：玛娜菲会作为神兽出现于地图上，但不可捕获。

Q：11点每去一次都必须要船票么？

A：不是，只需要用1张就可以无限遇到11点的PM，方法如下：先用1张船票进入11点后打败野生PM或收服PM后，不要急着返回大地图，而是等一会儿后选择寻找PM即可。

Q：我在插件更新前花了大价钱买了几个时间球和空间球，现在这些球抓时间神和空间神还有特殊效果么？

A：有，2神的设定没有任何改变。

Q：小球飞鱼的进化方式在游戏中是携带铁炮鱼升级后进化，铁炮鱼消失，在插件中是怎么样的呢？

A：Lv.50时即可进化。

Q：大师球除了时间神和空间神以外都能捕获么？大师球，冠军球现在更新过后有什么新方法可以得到么？

A：是的，连种族720的超神兽都没有问题，当然，玛娜菲除外。入手方法依然是通过活动奖励（大师球活动已经开展很久了，冠军球活动正在策划中，敬请期待）。

Q：以前在论坛看到贴子说抓到超神兽后有很多可怕的副作用，是真的么？

A：那贴子内容纯属群内无聊人士YY，大家不用担心。

这次的研究教程就到这里，希望大家仔细阅读后可以以另一种方式体验DP新插件的乐趣，让没有NDS无法玩上新作的朋友能一起加入到收服训练新PM的行列中。最后还是祝愿大家早日成为传说中的☆级PM训练大师。

■在线宠物系统的网址：http://www.pmgba.com/pm_petcenter.asp

■宠物系统作者的话：自从口袋迷5公布PNF部分细节后，PNF邮箱收到了大量热心读者的来信咨询&建议，在此先谢谢大家！由于在口袋迷5发售后，我由于要找工作（人家马上要大学毕业了），加上家里有点事要去处理，所以PNF开发工作中止了很长时间，已经无法按照口袋迷5上公布的时间发布（事实上那时间都不是我说的……），并且具体完成日期无法确定，在此向广大关心PNF的玩家道歉！我现在能承诺的只有——我会尽自己最大的努力去制作PNF，使之充分符合中国人的使用习惯（顺带PIA经常给我出难题的某俩BT）。

另，请有问题要咨询或者有宝贵建议要提出的读者编辑E-mail发送至pnf_06@163.com　□文/耿鬼之影

口袋妖怪珍珠钻石
培育与配招入门指南

文/向月葵、Holt

前言

口袋妖怪之所以风靡世界，是因为他拥有收集和育成的乐趣。除了这两个原因外，对战的乐趣占据了整个游戏很大一部分。这里所说的对战不是指和那些白痴的电脑NPC对战，只需要等级高就可以取胜。此文对战的意义是在于人与人之间而讲的。和人对战的时候双方的等级都一样，真正取决胜负的是妖怪的能力和配招。当然，还有战术的运用以及运气。关于战术，这是一门博大精深的课题，以在下的智力实在不能完全运用。如果我能写完的话孙子兵法和三国演义等书籍都没有用了（笑）。而所谓的战术也只能在实战中施展出来，毕竟你不可能预知战斗的内容，用一个随即应变来形容也挺好。战术与培育和配招密不可分，下文我将会分为培育篇与配招篇来描述。

培育篇

要战胜对手，Pokemon（以下简称PM）的能力是非常的重要的。请看图片，PM的能力显示在他的



状态栏里，六项能力都显示在PM图片的右边。自上到下分别是：体力值（以下简称HP）、物理攻击、物理防御、特殊攻击、特殊防御和速度。PM的属性有普通、鬼、格斗、虫、地面、岩石、钢铁、飞行、毒、电、冰、水、火、草、超、恶、龙17种，各属性的攻击都有自己各自的普通攻击技能、特殊攻击技能和变化系技能。当PM的物理攻击能力越高，他使用的物理攻击技能效果就越高；同样，特殊能力越高的PM使用特殊攻击技能效果就越高。判断该技能是物理、特殊还是变化类可以在状态中看技能了解。物理防御能力越高的PM面对物理攻击技能则损害就越少，特殊防御能力越高的PM面对特殊攻击技能损害也会少。速度影响双方PM攻击的先后次序。这些都是培育PM的基本常识之中最基本的部分，这些PM的 能力值可以通过计算而得到，公式如下：

HP能力值=(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+等级+10

HP以外（攻击、防御速度等能力值）=[(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+5]×性格修正

这里我再详细的解说一次公式。公式中等级是可以在状态栏看到的，而种族值、个体值和努力值在状态栏里面是没有显示的，这三项是游戏中的隐藏数值，在游戏里面是不能看到的。然而能力值却是由这三项所构成的。

种族值：PM与多数RPG游戏的角色一样，有的擅长攻击，有的擅长魔法攻击。造成这些差异的是职业的影响，剑士擅长直接攻击，法师擅长魔法攻击。PM也一样，有擅长物理攻击的，有防御高的，有特殊攻击高的，各色各样，五花八门。这些都是由种族值来决定的。种族值是一个固定的数值，分为六项，这一数值在任何时候都不会改变。每个PM的能力都有他所相应的种族值。以前面图片中的胡地为例，他的种族值分别是：HP：55、物理攻击：50、物理防御：45、特殊攻击：135、特殊防御：85、速度：120。可以看出胡地的特殊攻击和速度的种族值非常高，在看看文章开头胡地的图片，他的特殊攻击和速度能力值很高，但是HP和物理攻击、物理防御等能力却非常差。大家现在明白了种族值和能力值的关系了吧。因为每个PM都有他不同的种族值，关于种族值的资料请各位自行找杂志或上网查询。

努力值：比较难理解的概念，他不像种族值那样是固定的，努力值是靠后天培育而改变的数值。努力值也是影响能力值的一个重要因素。努力值和种族值一样也分六项。分别是HP、物理攻击、物理防

御、特殊攻击、特殊防御和速度。努力值的取值范围是0~510点。每项能力最多只能加满255点努力值，而且不能把510点努力值全部加在一个能力上。努力值得到的方法有两种。一种是吃9800元的兴奋剂，每个兴奋剂增加相应能力的10点努力值。但是相应的能力只能用10个兴奋剂，也就是说吃兴奋剂最多只增加到需要能力100点努力值而已。要注意，是增加到，例如该努力值原本存在98点，再吃一个药不是升到108，而是100。无论如何只要努力值到达100，是不能再吃该增加努力值的药了。所以需要另一种方法得到努力值，也就是战斗。每战胜一个PM就可以得到相应的努力值。如打败小哥达可以得到1点速度的努力值，打败鬼斯可以得到1点特殊攻击努力值，打败豪力可以得到3点物理攻击的努力值。更多的资料请看附录。或者一会后面的文章会描述方便练努力值的地方的。

简单的说想增强什么能力就去打得到相应能力的努力值的PM。根据公式可以得到在PM100级的时候，每4点努力值可以换1个能力值。（由公式中努力值÷4求得的答案，后面的小数点自动忽略，其他计算同）。因此努力值的作用是很大的。在这里引申一下话题，关于公式中（努力值÷4）这个数，因为单项能力最多只能加满255点努力值÷4，用255来除以4得到63.75，有小数。为了不浪费任何一点努力值，实际上单项满值的努力值到252就可以了，252÷4刚好等于63。这样就不会浪费这3点努力值了。在战斗中如果携带“竞赛背心”（きょうせいギプス），所打PM的努力值就翻一倍，如打一个应该得到1点努力值的PM，如果携带了竞赛背心，最后战斗结束得到的努力值会是原来的一倍，就是2点。如果携带战斗塔点数购买的力量套装则会相对应的努力加4点。例如携带力量护腕（パワ　リスト）打鬼斯则会一次战斗加4点攻击努力值和1点特攻努力值。如果PM中了PM病毒也有努力值加倍的效果，如果PM中了病毒且佩带竞赛背心，会得到原来努力值的4倍，带力量束腰打一次小拉达就会得到10点努力值了。不过PM病毒很难得到，所以带竞赛背心或者力量套装练努力值就可以了。

个体值：也是隐藏数值。与努力值不同。个体值是先天性决定的。在你捕捉PM或得到PM蛋时个体值已经定了下来，不能像努力值一样能增加改变。个体值分六项，HP、物理攻击、物理防御、特殊攻击、特殊防御、速度。个体值的取值范围是0~31。数值越大能力就越高，不过并不是像努力值影响能力的数值那么大。比如两个相同的PM，都是100级。物理攻击力分配的努力值都一样，一个PM个体值为0，一个PM个体值为31。那么他们的物理攻击能力值只相差31（注意，是100级的情况下）。能力上相差31说大不大，说小不小，不过因为基本不会碰到个体值都是31或个体值都是0的极品强宠或极品垃圾出现。所以各位也不大需要为得到极品个体值的PM而奋斗了，随遇而安吧。

现在来举一个实例来计算能力，条件是本文开头图片上的胡地，胡地的特殊攻击种族值是135，他的特殊攻击个体值是31，努力值分配特殊攻击252点。这个胡地的性格是保守，加特殊攻击1.1倍能力，减物理攻击1.1倍能力。把以上的数值套入公式：

HP以外（攻击、防御速度等）=[(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+5]×性格

代入数值，得

特殊攻击=[(135×2+31+252÷4)×等级÷100+5]×1.1

最后的得数是405，与图片中的胡地数值一样，现在大家应该明白了一点能力值的计算了吧。

以上的东西可能比较难理解，需要时间消化一下的。如果各位能够理解80%的话就进入下一个环节：

训练。强大的PM不是随便就可以练成的，需要经过3个步骤：1：生蛋、配招，2：努力值分配，3：练级

生蛋和配招：要训练强的PM，首先要选定好其配招，配招和PM能力是左右战斗的三个重要因素占其二（第三个因素当然是属性）。生蛋的好处在于可以遗传一些强力的技能。有很多实用的技能都是通过遗传得到，像喷火龙的腹太鼓、宝石水主角沼泽蛙的诅咒、玛纽拉的催眠术、都是通过遗传来实现的。生蛋可以挑选出一些能力比较强和所需要性格的PM。（在珍珠钻石中，雌性PM携带不变之石去交配生蛋的话，生下来的宝宝多数与雌性PM的性格一样）。基本确定好所需要培育的PM后，就进行努力值分配。关于配招后面还有一大段文章要讲，先在此打住。生蛋的时候最好多生几个，孵出后可以挑选能力值高些的练。

努力值分配：上面也说了努力值是一个怎么样的数

值了，因为吃药是不能加满努力值的，所以要通过PM的战斗得到努力值，练的时候有下面的建议：准备一个通关后的高等级PM和要培育的PM，因为拿来通关的PM等级较高，基本可以秒杀一些小对手，刚出生的PM等级低，不能面对一些高等级的PM，高级的PM带上竞赛背心（作用：努力值为两倍）打头，培育用的PM带上学习装置，这样就能合理分配努力值。例如对付携带竞赛背心对付No.16コロトック（全国编号NO.402）会得到4点的物理攻击努力值，携带学习装置的PM也得到全额努力值2点。又例如打绿毛虫，加HP的努力值1点，高级PM带力量束腰（パワ　リスト）则得到5点HP努力值，培育用PM得到1点的HP努力值（大家明白了吗？不明白？那我再重复一遍好了……请再次看前一段）。其实对于珍珠钻石来说，力量套装比竞赛背心好用。我在此列举一些珍珠钻石方便练努力值的地点推选：HP：可以虐待202公路的No.13ビッパ（全国编号NO.399）或者221公路的NO.61トリトドン（全国编号NO.423），前者加1点努力值，后者2点，而且该区有其退化，1点努力值。

物理攻击： 206公路的No.16コロトック（全国编号NO.402）或者天钢山的怪力，都是1点，该地方都有其退化1点努力值。

物理防御： 山洞的小拳石和大岩蛇都是加物理防御的，都是加1点物理攻击努力值。或者天钢山的NO.88ド　ミラ（全国编号NO.436），都是1点。当然都可以找其进化，2点努力值。

速度： 最好的是205号公路桥上6只鲤鱼王那个NPC，使用战斗搜索机（バトルサ　チャ　）无限打。当然也可以全地图找NO.10ムックル（全国图鉴NO.396）打。都是一次1点努力值。

特殊攻击： 理所当然打鬼屋的鬼斯，当然鬼塔也有，你不嫌波音蝠骚扰的话。加1点努力值。

特殊防御： 有海的地方就有水母，加1点努力值。

多功能手表有计数器，打一次点一下就是了。当然也可以看你用了多少技能PP后也得知结果。

练努力值是一个漫长和艰巨的任务，玩家需要拥有强大的耐力和精力和那么一点电量……练玩努力值后就是去练级吧。（温馨提示：练了错误的努力值是可以减少的，用21~26号果实，六种果实分别对应PM六项能力。分别是HP，物理攻击，物理防御，特殊攻击，特殊防御和速度。每使用一个增加5点亲密度，减去相对应的努力值，大于或等于110点时，减至100点；小于110点时，减去10点。但每次都要消耗大量果实，种植果实也是需要很多时间的。所以各位想练什么能力请事先想好。把果实都用在增加好感度上吧，零努力也可以吃这些果子的，吃完再练吧。）

练级： 没什么好说的……等级不够的话带上学习装置带着练，或者把钱全部花掉后毫无顾忌地虐待4天王，输了不用怕，跌倒了再起来，反正钱容易挣，不用担心被扣钱（岔开话题：21公路豪宅左边有一对贵族夫妇资金丰厚，要钱的话虐待他们去，当然要用战斗搜索机。）或者继续杀四天王（小茂：我成为冠军的梦想彻底毁灭了）。练级是一个轻松愉快的过程，可以把练努力值时吃的苦全部发泄在有钱人或者四天王身上。（注：努力值任何时候练也没有问题，如果你的PM到100级练的话能力也是会改变的，只要存入电脑取出来就可以发现能力变化，这种情况也会随着努力值练满而消失。当然也可以练到100级再吃果子清零努力值。）

配招篇

讲解配招之前首先请各位看一下战斗中PM的伤害值计算。上面的培育篇也讲解了，PM的能力分为6个。物理攻击技能的伤害值计算是对应物理防御，特殊攻击技能的伤害值对应特殊防御。用特殊攻击来对付别人的PM，是按对方的特殊防御计算而非物理防御。HP是PM的生命值，一切攻击所扣的血都在这一栏显示。这就是计算攻击计算公式：

[(攻击者的LV × 0.4 + 2) × 技巧威力 × 攻击者的攻击力 ÷ 防御者的防御力 ÷ 50 + 2] × 各类修正 × (217 ~ 255之间) ÷ 255 * （0.85~1）=伤害值

当双方LV都为100的时候可以将公式简化为[（42 × 攻击者攻击力 × 技巧威力）/（防御者防御力 × 50）+2] × 各类修正=伤害值

例：血翼飞龙和草蜥蜴战斗，血翼飞龙的物理攻击是405，血翼飞龙用攻击力60的燕返对付草蜥蜴，因为血翼飞龙用的燕反是物理技能，所以对方的防御力能力取物理防御力。如果草蜥蜴的物理防御是166。按照上面简化的公式，可以得出[（42×405（攻击

者攻击力）×60（技巧威力））/（166（防御者防御力）×50）×1.5（血翼飞龙是飞行系，燕返是飞行系技能，假如PM用同属性技能则会增加1.5倍）+2］×2（属性相克，飞克草）=374，374×0.85=317如果草蜥蜴的HP在317以下，有可能被秒杀。

好了，了解上面的东西后切入主题。现在又以胡地为例。他的特殊攻击种族值达到135，假设他个体值是31，特殊攻击努力值为255练满（其实252已经满了的），而且性格是加特殊攻击的话。他的特殊攻击能力值可以达到405。而他的物理攻击力即使达到极限也只有218。也就是说即使胡地会钢铁尾巴、火焰拳等物理技能，往往用起来还没有一个影子球和精神干扰的特殊技能的攻击力高。



再看一下鲤鱼龙，他拥有强大的物理攻击和速度，特殊攻击却不怎么样（图片的鲤鱼龙性格固执，是减特殊攻击的，实际特殊攻击也不会太差），所以鲤鱼龙即使有很多强大的特殊攻击技能，还是配上物理攻击技能更为合理，如地震、石刃\攀瀑布和液态尾巴等等，他用物理攻击的原因不仅是因为他物理攻击高，其中占重要因素的是鲤鱼龙会强化技能：龙舞。一会后文会对这些技能描述的。虽然刚才说鲤鱼龙配物理攻击技能很好，但是因为很多原因，就像遇到物理防御强大的对手就比较难发挥了，因此有些人会给鲤鱼龙配上闪电和冲浪/水泵，闪电可以对付物理防御强大的钢鸟和同类鲤鱼龙，冲浪/水泵可以对付一些物理防御高的对手（地面系和岩石系的物理防御普遍的高），虽然在平时威力不俗，这些特殊攻击技能要用的话保留一个可以了，如果4个技能配上闪电、大字火，水泵和暴风雪的话……这鲤鱼龙真的很难发挥出应有的水准。

由上面的胡地和鲤鱼龙的例子可以看出配招和PM本身的能力是密切相关的，配招要发挥出PM应有的优势外，有时往往还要弥补本身的弱点。而且面对某一些对手而更改配招。但是NDS玩家不能随意的更改能力和技能，所以在配招前要想清楚。刚才说了，PM的能力和配招是密切相关的，有强的技能没有好的能力也是白搭，培育前要先想好PM的能力取向。要物理攻击还是用特殊攻击，还是两个攻击兼顾？防御方面培育物理防御好还是特殊防御好，还是都两样兼顾呢？两个攻击兼备的话努力值怎么分？要防御的耐力大努力值又应该怎么分？这些都是多数培育PM的玩家常见的疑问，毕竟努力值只有510点能分配，这是很头痛的问题。攻击方面如果是单攻的话就好分，直接分配252点努力值给需要的攻击力就可以了，剩下的258点努力值分配给其他需要的能力，但这样会导致遇到某防御能力高的PM没办法。两攻兼备的话通常都可以各分配252点努力值给两攻，剩下6点加速度或者血，但速度和耐久又成了问题。所以努力值分配需要非常详细的计算自己到底需要什么，例如攻击是否能高到秒杀敌人或打掉对方一半血。自己的物理过特殊防御是否能挨对方几下，这样就需要有效利用努力值的分配了。分配耐力的话最好就是把努力值分配到HP上，这样可以做到两防兼备，而且效果比把252/2=176点努力值各分配给两防的耐力强。当然，有些PM的HP种族值比两防御的种族值高很多，这时候应该分配努力值到防御上。当然希望大家也可以根据自己的喜好和需要分配好努力值，刚才我写的只作为大家的参考而已，实际上怎么分配最后还是要看自己的。



之前说鲤鱼龙配物理攻击除了因为物理攻击能力优秀外，还因为他能学会能力提升技能。能力提升在战斗中占一个重要的地位。许多人认为强攻就是王道，这种想法有些不理智的。PM的技能分为攻击技能，强化技能和辅助技能3大类，各有各的优势。到底提升能力是什么概念呢？鲤鱼龙和血翼飞

龙使用的龙舞的作用是提升物理攻击和速度一个阶段。所谓的一个阶段意思是提升能力50%，也就是×1.5。两个阶段就提升100%威力，即×2，三个阶段是×2.5，四个阶段是×3。如此类推……最大可以提升到6个阶段。因为与人对战中大家等级都是一样，不会出现在通关时那么容易出现秒杀那些白痴NPC的情况，往往需要更多的回合去结束一个PM的生命，所以我们需要可持续发展。假如花一两个回合强化，就可以把需要的回合减短，而且可以轻松应付后面上来的PM。比较少PM可以抵挡龙舞两次以上的鲤鱼龙，面对冥想后的胡地也几乎没有反击机会（当然，解决的方法还是有很多的）。常见的能力提升技能有可以从学习机器（以下简称TM）得到的TM4冥想和TM8巨大化，TM75剑舞，卡比的招牌技能诅咒，萤火虫的技能萤火以及新技能阴谋（无视画画狗- -#）。当然，敌人不会白痴到让你白白的强化的，所以不要以为强化才是一切，而且有专门对付强化的技能，如吼叫、黑雾、挑衅等。强化是需要机遇的，而且也要对状况有充分的了解。胡地不可能在地狱犬面前傻傻地冥想，卡比也不会在怪力面前乖乖地去诅咒的。但是一旦强化成功的话会有意想不到的收获。

关于PM配招详细说明。先确定一下PM的能力，决定配物理攻击技能还是特殊攻击技能。通常每个用来攻击的PM都会佩带一个本系的技能，这样可以发挥本身拥有的优势。而且用本系的技能有1.5倍修正，如地面系用地震就有100X1.5=150的攻击力。不过也有很多的例外。像宝石版的太阳石，特殊攻击实在太低，即使有冥想弥补但对他作用不大，因此太阳石基本不会配精神干扰，有岩崩就可以了。配招时还要想如何对付一些对自己不利的PM，使用多样化的技能来扩大打击面，因为PM不只是会本系技能而已，所以多数PM都有多样化的技能。如水系可以配上冷冻光、冰牙等对付死敌草系，常见的有海星、鲤鱼龙等水系。配不同种类的攻击技能不仅可以发挥PM应有的优势和反击对手，也可以增加打击面。这些就要看玩家自己的运用了。PM出现相同属性的攻击技能不是明智的行为。当然也有例外的，如格斗系可能同时配上气合拳和其他格斗技能，其他格斗技能用来弥补气合拳需要储力的缺点，使不会遇到以攻击为主的PM过于郁闷。另外炽焰推进和大字火虽然同为火系技能，但是却有物理攻击和特殊攻击的区别，因为PM多数的两防都是不相同，可以根据情况使用物理攻击还是特殊攻击，下文关于二刀流会有描述。但像同时出现10万伏特和闪电、大字火和火焰喷射就无疑是比较愚蠢的行为。有些PM的物理攻击和特殊攻击都不错，可以同时兼备，这些PM就是俗称的二刀流。二刀的攻击力常常无法和专攻的比，但二刀并不是靠优异的攻击力取胜。特殊和物理防优越的PM不会很多，多数PM都是一个防御高一个防御低，二刀流正是利用这点攻击对手。对方什么方面的防御弱就用什么样的攻击对付它。因此二刀也起到对付能力提升PM的重要作用。怪力和鲤鱼龙一样，虽然特殊攻击不怎么样，但很少人会换上物理防御强大的PM来抵挡怪力，如果怪力的物理攻击打不动对手的话，可以利用特殊攻击来打击敌人的特殊防御，类似这样的情况多的是。另外有时要结合特性配招，石头脑袋的钢铁龙配舍身冲击，自然回复特性的海星可以舍弃自我再生用睡觉来打游击。配招另一个最重要的地方是结合队伍来配。一个PM不可能对付所有PM的，再好再妙的配招也不是完美的，结合队伍才是最重要的。关于组队又是另一门深奥的学问，在这里我也不详细讲了，切记编造队伍的时候要考虑到能对付大多数PM。

有很多的PM攻击力不大好，但拥有很好的防御，这些PM可以起到盾牌的作用。这些PM的用途除了抵御别人攻击和可以提升能力进行反击外，还担任支援队友和破解敌人强化，制造异常的重要任务，支援队友有常见的用光之壁和反射盾，制造天气，用许愿为队友补血，也有用神秘的守护使队友不被异常状态骚扰，也有用芳香只要和摇铃治疗队友异常状态的，这些各色各样支援队友的技能在对战中又占重要作用，毕竟没有队友不行，对战不是一个PM就能打的起的。另外有用吼叫、吹飞有来对付敌人的强化，这对防御方面有很高的要求，也可以用黑雾来破戒敌人强化，像十字蝙蝠这样速度快的PM用黑雾也是不错的。接下来是讲解最重要的异常状态，给敌人造异常可以使己方更为有利，也有可能起扭转局势的重要作用。看看各种各样异常状态吧：

1.中毒

精灵中毒后，每回合扣除1/8的HP，这样就能加快对手被打败的速度，还有一种是剧毒，第一回合是扣1/16的HP，但会随着回合的增加，所扣的HP增加原来的一倍（每过一回合多扣在上回合所扣的数目上多扣1/16），不过当精灵被调换



后，中毒所扣的HP就会重新回到1/16计算，这是剧毒唯一的缺点。因此被别人用特毒的时候请尽快解决掉敌人或尽量换人。

2.烧伤

烧伤后，每回合也是扣除1/8的HP，而且物理攻击的攻击力减半，对手物理攻击减弱就是我方反击的机会，但是不会对特殊攻击减半。虽然用特殊攻击的对手就不会有太大压力，但仍每回合扣HP，是一个可怕的异常状态。火系PM不会被烧伤。水幕特性PM也不会被燃烧。

3.麻痹

麻痹后，除了每回合25%不能出招以外，速度还下降到原来1/4，这时候我方速度较慢的精灵的速度就变相提升了，所以，这时候换上低速度的也不会有问题。用特性柔软也可以抵抗麻痹辅助技能的攻击。

4.睡眠

维持时间1到6回合间，在这段时间中我们可以趁机会强化能力或者是攻击，要提防一下会梦话和鼾声的PM，他在睡觉的时候可以使用出技能。学习技能44号睡眠只用睡两个回合，补完所有HP。基本所有PM都能学，是一个很好的补血技能（当然，被对方催眠的话HP是不会增加的）。当被催眠的PM换下去后，原本的睡眠时间也会改变。（也就是说原本在场上设置两回合可以醒来，换下去后换上来可能须要回合……）。不眠特性可以不被催眠，早起所需要的睡眠回合数减少。

5.冻伤

冻伤后精灵一动不动，每回合只有1/10的几率恢复正常，又是反击的机会了。不过冻伤后的精灵遇到火系攻击的话会解除冻伤，会圣焰和火焰车的PM也可以自行解除冷冻。大家就要小心攻击了。冰系不会被冷冻。

6.混乱

混乱后的精灵每回合有50%机会攻击自己，无论自己用什么样的技能，混乱时攻击自己的伤害相当于自己用攻击力40的技能对付自己。因此面对一些高物理攻击低物理防御的PM就使用混乱。自己面对混乱状态也要小心。被混乱的PM换下场就可以解除混乱。不换人的话会有1~4回合的时间混乱。

7.迷惑

迷惑后的敌人每回合有50%机会不能出任何招，预防的方法就是使用无性别或者和对方一样性别的精灵，例如宝石海星、钢蟹、雷霆弹、三合一磁怪等。特性“钝感”也能预防进入迷惑状态，我方或敌方的PM换下场后就可以解除迷惑。携带红线会使对方也出现迷惑状态。如果同时中迷惑和混乱是很倒霉的事情。

8.害怕

使用有害怕效果技能必须先攻敌人才有可能害怕，当敌人害怕就不会使用技能。携带刀具“王者之证”的话敌人害怕的几率会高些，但要注意一定要先攻才可以。特性是“精神力”的精灵可以预防这招。

各位也了解到异常状态的厉害了吧，有些能力平均的PM在使用攻击技能之余可以使用一下制造异常等辅助技能。道具在战斗中也是占重要的地位，和人战斗的时候不要忘了带上道具啊！珍珠钻石还新增了毒球烧伤球铁球等多种负面效果道具，道具交换和道具回收等招数，使战术更多样化。

9.寄生种子

每回合减1/8HP，并将全部失血量回复对方HP，对方PM换下场后还是可以享受种子所带来的优惠，只要己方中了种子的PM换下场就可以解除，或者使用高速旋转。记过寄生淤泥特性的PM那么双方都会损失HP。

10.诅咒

中了鬼系诅咒此异常状态每回合损失25%HP，只要你HP是复数就完蛋了，4回合解决，单数的话，4回合后似乎还没断气，也是一个换下中招PM就能解除的状态。

11. 噩梦

中了这招也是每回合损失25%，但是要在睡眠状态下才有效，也就是说醒来或换人异常就解除……

12. 锁定

中了后不能换人，由黑眼、禁止通行和一些PM特性造成。解除方法：中了此招后的PM只要对方不接力换了人就能解除，如果不换人的话就和他拼了就行。

以上是在对战中比较常见的异常状态，其他的



一些就暂时不作介绍了。

PM训练实录

好，现在就运用上面的知识练一只PM试试看吧。对象是珍珠钻石水主角：帝企鹅エンペルト。对于它的定位当然是特攻速度缓慢型（当然你可以弄另类或者纯粹通关，这些都忽略。又或者搞个性化配招，对不起，这是初级教学），对于配招，简单点可以选冰雪雷射+乘浪+光栅炮+替身。这配招特点是克制打击面广（除了水，当然可以换草绳结），配招简单，都是学习机器，可以免除遗传这步。招数攻击力还不弱而且替身防止状态系攻击。但这配招只能放队伍中间，就是不能首发。这些都可以在笔记上想好并记下。

配招完毕，那就开始选性格。性格可以选减物理攻击增加特殊攻击的，即ひかえめ（保守），或者减速度加特攻的，即れいせい（冷静）。

然后是选个体，刚生出来基本看不了，极品是5级特攻13，10级22，吃满9800加努力24。

之后是练努力值，当然先把特攻吃到252点，然后再看哪项防御/HP比较少就加到一定数量或者索性加满。按照种族值来看HP比较低，那就把HP加到252，然后还有510－252－252=6点剩下，可以加到防御。但要注意这6点最好吃9800的药来增加，这就等于可以一次加到10点了，等于两点数值呢。

计划好就可以开始练了。先吃9800特攻和HP分别吃满，即100点努力，练的地点是珍珠公园前的221号公路，那里有双色玫瑰（加特攻1点）和トリトドン（加HP2点）可以虐待，携带力量束腰（パワ　リスト）打トリトドン25次（(252－100)/(2＋4)）就满了。多功能手表有计算器和计数器方便计算。企鹅ポッチャマ可以先上，然后换高级PM秒掉对方，那就方便得到全额努力值了。特攻练到252点后去鬼屋打鬼斯，没碰到过双色玫瑰的话带力量透镜打鬼斯30次（(252－100)/(1＋4)），然后就可以吃一颗加物防的兴奋剂了。努力值大功告成！之后是练级了，低级带学习装置去打四天王，稍微高级可以打豪宅旁边的贵夫妇了。而且冰雪雷射对音符鸟和双色玫瑰都克制，等级很容易就上去了。

对战运用初级篇

也许写到上面就应该打住，但是，对战也有些需要提醒的事。（本章54快乐与神兽的存在）

首先在开战的时候遇到对自己不利的PM情况下压力非常大，万事开头难，一个头开不好的话到后面会非常压抑，所以一定需要换上能抵抗的PM或者封锁对方的攻击再想下一步如何做。所以现在需要说的是打头PM的选择。开头PM是真正的队伍的灵魂，他奠定了下一步应该如何去做。有喜欢以强攻来先破坏对手的，有使用催眠鬼火电磁波的封锁对方PM的进攻，有挑拨吼叫的对付对方的辅助技能。开头好的话遇到被自己克制的对手，可以看见对手会换什么PM来对付自己，这样就可以想下一步的对策。如果开头不好的话，也只能暂时处于被动，来利用自己的技术去采取回主动的状态。

在对战途中，换人是需要非常谨慎，需要精确先读出对方所出的技能才采取换人，如地狱犬换上对付场上的耿鬼，如果对方使用的是恶之波动的话会占有优势，但是如果对方使用10万伏特的话，地狱犬可能会没有过半血，而且速度也不如耿鬼，那么地狱犬就可能白白牺牲掉，假如队伍只有一个PM可以对付耿鬼的话那将是巨大的损失。接着就是换人的机会，举例一个梦妖+耿鬼+普通系PM的组合队伍，如果第一只梦妖怪PM遇到愈加猴，愈加猴此时应该会使用影子球，这时候大胆换上普通系后再换上耿鬼来用影子球对付。这个是利用属性的优势进行换人反击。再如瓦斯完全以他的属性和特性再加上鬼火完全可以地方非上进的普通系本属性物理技能的攻击，这个是利用自身能力的优势进行换人。在互相互不克制的情况下是否需要换人就看自己的情况需要，可以先出招进行试探再作打算。在确定换上去克制对方的PM会被对方弄死的情况下，就需要是否决定牺牲在场的PM以换取可以对方PM的机会，所以队伍之间的共同弱点不能过多。

在还是不完全知道对手会怎么做的情况下，出什么技能尤其重要，尤其是水、火、电这3招分别对应的储水、引火和充电等特性的情况下，可能给对手反击的机会。因此开始最好做出试探性的技能，除非对自己有非常的自信才去使用其他技能。如果在自己任何技能都在克制对方的情况下，例如海星对付铁甲暴龙，在铁甲暴龙换下的时候完全可以用冷冻光代替冲浪，有的时候也可以用10万伏特来攻击。简单的说，先读其实在赌运气，所以PM往往也变成比运气。

对战能理解的就这么多，这些内容应该要自己去多打几场去累积经验，写此文章的目的不是为了让各位变的更强，我的意思是各位用自己所喜欢的PM去组队，尽量完善队伍接着去较量，请不要执着于胜利与失败，享受游戏才是PM的真正乐趣。

战斗塔系统讲解

（文/天才）

战斗塔历史

众所周知，在口袋系列游戏中，对战系统是非常重要的系统，并且也是“口袋妖怪的精髓”所在。的确，在游戏中除了收集众多怪兽之外，将自己喜爱的怪兽培养起来，让它们与其他怪兽相互竞争、培养训练师与怪兽之间的默契程度，同时还可以磨练自己的对战水平——请不要小看了口袋对战，从怪兽的培养到对战场上战术的灵活运用，需要综合考虑很多方面，比如属性克制、物攻特攻伤害、强攻消耗等等，这的确是非常能够吸引玩家的事情。不过，在最初版本的游戏中只会出现一些在游戏中拥有固定等级怪兽的游戏NPC，他们往往是被安排给主角送经验值的，所以无论在怪兽等级还是电脑人工智能方面都是要略逊一筹的，这样一来，玩家只能通过联机与其他的玩家进行对战，虽然这样也能体验到对战的乐趣，但是毕竟出于人员的限制不能随时随地尽兴了。

终于，在GBA的《红·蓝宝石》版本中一个能够让玩家单机就可以享受到对战乐趣的建筑物出现了！这就是今天要介绍的主角——对战塔！可以说，这是一个伟大的创举，因为对战塔不仅在很大程度上提升了游戏NPC的人工智能，更实现了玩家与电脑之间单机对战的可能。相信玩过GBA版本对战塔的玩家一定对于对战塔的难度至今记忆犹新吧，尤其是在后期战斗中面对满屏的神兽真的要花一番脑筋才能过去呢，想必那种刺激的心态还保留着吧！而



在GBA版本的最高作《绿宝石》中，对战系统更做出了进一步扩充，包括对战塔在内的七大对战建筑所在的战斗区域更是让口袋玩家大呼过瘾，不过此为后话，暂且放下不表，希望如果还有DS版本的口袋出品的话也会有这样的对战区域哦！

在玩家的好评之下，DS版本的对战塔也理所当然地保留下来了（似乎是因为3D游戏画面所占卡带容量已经很大，所以没有保留绿宝石的战斗区域的七大系统……）。相比于GBA版的战斗塔，应该说有所改进，不过基本的战斗要素并没有发生很大改变，所以相信只要熟悉口袋战斗系统的玩家都能很快上手，并逐渐体会到蕴涵在其中的对战的无限魅力！

战斗塔剧情

在《钻石·珍珠》的游戏一周目通关后，主角回到了自己的家中，下楼后母亲会告诉自己，刚刚劲敌已经来过了，他留下消息说キンサキシティ市的港口处的船已经可以坐了就急匆匆地离开了。按照劲敌的话来到地图上方的キンサキシティ市，在下面的港口处与水手对话后就可以坐船到达ファイトエリア战斗区域了——光听名字就知道，这里就是对战圣地、战斗塔的所在地了！

在港口处与劲敌见面后向右走一点会发现上方有一个建筑物入口，从这里进去后，柜台里的服务员看到主角的到来会把『ポイントカード』（点数卡）交给主角，这个道具是用来记录以后在战斗塔获胜后获得的BP点数的，顺便解释一下，BP点数是在对战塔里的每轮比赛获胜后获得的，作用相当于游戏中心的代币，可以换取一些很珍贵的道具。获得了点数卡之后，从上方走出就来到战斗塔前了！

当主角刚走到上方的两个门的中间时，又遇到了劲敌，正当两人说话时，一位英姿飒爽的男性出现了，没想到这位潇洒的男人竟然是冒冒失失的劲敌父亲、同时竟然也是战斗塔塔主？！他对主角的到来表示欢迎以后就进入了战斗塔内等待着主角的挑战了，接下来主角要做的当然就是进入战斗塔内进行挑战了！连胜若干次后不仅会见到刚才的塔主，更重要的是，有意想不到的奖励等着你哦！

战斗塔规则

等级要求：能够在战斗塔中出战的怪兽等级被限制在50级——请正确理解这个等级50级的限制，这意味着50级以上的怪兽在参加时等级会被降低到50级，而相应的怪兽能力也会降低为50级水平，而怪兽的努力值和个体值仍然保持不变，并按照能力值计算公式来计算出它在50级时所对应的能力：

HP=[((种族值*2+个体值+[努力值/4])*Lv)/100]+10+Lv

除HP外能力=[([((种族值*2+个体值+[努力值/4])*Lv)/100]+5)*性格修正]

其中，[ ]表示对计算结果进行取整，舍去小数点后的位数。

但是原本等级在50级以下的怪兽仍然会保持原样——也就是说无论是等级还是能力都会保持在战斗塔外的状态，因此，如果想要参加战斗塔的比赛、并且想在强敌如云的战斗塔中获胜的话还是把自己的主力怪兽练到50级以上再去进行挑战吧！

种类要求：除了传统意义上的神兽、幻兽被禁止在对战塔中使用以外，基本上所有的怪兽都是可以参加战斗塔比赛的，包括历代的圣兽（三圣鸟/三圣兽/三圣柱/三圣菇）也是可以参加的哦！由于战斗塔在后期会出现大量的神兽，所以还是尽量选取比较厉害的怪兽出战吧！

被限制不允许在战斗塔中使用的神兽/幻兽列表：

NO.150	ミュウツー	超梦	NO.386	デオキシス	迪奥西斯
NO.151	ミュウ	梦幻	NO.483	ディアルガ	钻石兽
NO.249	ルギア	路基亚	NO.484	パルキア	珍珠兽
NO.250	ホウオウ	凤凰	NO.487	ギラティナ	鬼龙
NO.251	セレビィ	雪拉比	NO.489	フィオネ	菲奥奈
NO.382	カイオーガ	海皇牙	NO.490	マナフィ	玛娜菲
NO.383	グラードン	古拉顿	NO.491	ダークライ	黑啸灵
NO.384	レックウザ	天空龙	NO.492	シェイミ	草刺猬
NO.385	ジラーチ	许愿星	NO.493	アルセウス	超神兽

对战塔战斗分类

对战塔内总共有5个种类的战斗，分别在3个柜台进行：



位于中间的柜台是单机对战服务台，在这里可以进行单机单人对战和双人对战。与柜台内的服务员对话后出现选项：

ちょうせんする（挑战）

せつめいをきく（说明）

选择第一项就可以进行单机战斗塔挑战了，接下来可以选择单人战或者双人战：

シングルバトル（单人对战）

ダブルバトル（双人对战）

值得说明的是如果要挑战塔主或者实现100连胜以获得训练师卡片升级奖励，那么只能够在单人对战中进行；而无论是单人对战还是双人对战，在获胜后都会获得BP点数作为奖励。选定对战种类后就需要从身上选择出战的怪兽了，选择怪兽时将出现如下选项：

さんかする（出战）

さんかしない（不出战）

つよさをみる（查看状态）

此时要注意选择怪兽的顺序，所选择的第一个怪兽将会在接下来的每次战斗中作为首发怪兽出场，而后选择的怪兽将依次作为第二、第三怪兽等等按照顺序出战，所以一定要根据自己的战术安排来依次选择怪兽哦！并且按照单人/双人对战的不同，要求出战的怪兽只数也会有所不同。接下来分别看看单人对战与双人对战的过程。

1. 单人对战

对战规则：要求出战怪兽为三只；

怪兽选择时会决定先后出场顺序，一旦选定，在本轮比赛结束前不能变更；每轮比赛为7场战斗，也就是说需要战胜7位对手，每位对手同样有3只怪兽，当对手的3只怪兽全部被打倒时我方获胜、若双方平手（我方最后一只怪兽与对方最后一只怪兽在同一回合内倒下）或我方3只怪兽全部被打倒时则判定本次挑战失败；

比赛过程中若选择“にげる（逃跑）”则被视为放弃比赛，确认后退出比赛；

每击倒一位对手时，服务员会回复我方怪兽的体力，此时可以选择つづける（继续战斗）／やすむ（中断）／リタイア（退出），其中中断后重新进入游戏可继续挑战，退出则结束本轮比赛，挑战失败；

进入比赛前会进行游戏存档，在本轮比赛的7人挑战结束后、或者挑战失败后返回到柜台处会再度进行游戏存档，而若比赛中途（未进行退出存档之前）因DS主机断电而退出时判定为我方挑战失败；

战斗奖励：战斗点数BP值是挑战对战塔的主要奖励，在每轮挑战的7场比赛结束后回到柜台处就能够获得了，如果在中途退出或挑战失败的话是不能获得的。开始时比较简单，获胜后获得BP值较少，随连胜的增加奖励获得的BP值也会相应地增加。BP值的增长规律为：

第一轮、第二轮（7连胜、14连胜）获得3BP；
第三轮、第四轮（21连胜、28连胜）获得4BP；
第五轮、第六轮（35连胜、42连胜）获得5BP；
第七轮、第八轮（49连胜、56连胜）获得6BP；
第九轮及第九轮以上（63连胜以上）获得7BP；

如果中途被打败则重新开始计算连胜数目、BP值也重新计算。此外，每轮比赛获胜后都会在入口处出现记者来进行采访哦！

战斗塔主：在单人对战模式下，当20连胜及48连胜达成时，战斗塔主、也就是在战斗塔外曾经见面的劲敌的父亲将会隆重登场，并在此接受玩家的挑战！



作为第21战及49战的对手，战斗塔主拥有非常强劲的实力，并且使用的怪兽的能力也高出普通训练员不少，可以说是非常难于对付的对手，在此把他两次登场的资料及对战要点为各位列出：

第21战目



NO.149 カイリュー（快龙）
性别：♂
特性：せいしんりょく（精神力，不会害怕，压力特性无效）
携带物品：こうかくレンズ（放大镜，携带后命中率上升）
技能：ドラゴンダイブ（潜龙）+アクアテール（液体尾巴）+ストーンエッジ（石刃）+アイアンテール（钢尾）



NO.350 ミロカロス(美丽龙)
性别：♂
特性：ふしぎなウロコ（神秘守护，毒／麻痹／睡眠／烧伤／冰冻状态下物理防御上升为1.5倍）
携带物品：カムラのみ（危急时速度提升一级）
技能：りゅうのはどう（龙吐息）+さいみんじゅつ（催眠术）+じこさいせい（自我复原）+ハイドロポンプ（高压水泵）



NO.464 ドサイドン(铠甲暴龙)
性别：♀
特性：ハードロック（坚岩，被两倍或以上的克制属性攻击时，伤害减半）
携带物品：たつじんのおび（达人腰带，攻击技能属性克制对方时，技能威力上升）
技能：かえんほうしゃ（火焰放射）+れいとうビーム（冷冻光线）+10まんボルト（10万伏特）+がんせきほう（岩石炮）

对战要点：应该说21战目还是相对比较简单的，因为除了美丽龙的催眠术属于辅助招式略微有些难缠之外，三只怪兽基本都是采用的强攻战术，而且比较让人感觉到差异的是以物理攻击见长的铠甲暴龙竟然会有三个特攻招式？！虽然打击面很广，再加之以携带的达人腰带的辅助，不过以它的特攻仍然是无法造成重大伤害的，因此对付这三个对手的时候最好还是以强攻为主，快龙仍然有冰系四倍伤害的克制，基本不会有问题；铠甲暴龙尽管有特性帮忙但水系的4倍伤害即使减半对于低特防的它来说也仍然是致命的打击；美丽龙算是三个对手中最难缠的，其自身的特防不低，在异常状态下物防还会

增强，比较麻烦，不过好在这次它竟然没有冷冻光线！所以可以放心地换上草系，用草系的物攻招式来对付它——最好不要和它陷入持久战，一方面它的防御非常优秀，另一方面催眠+自我复原可能是很多人的噩梦吧……

第49战目

NO.488 クレセリア(梦兽)



性别：♀

特性：ふゆう（浮游，不受地面属性攻击技能的伤害及追加效果影响、特性「ありじごく」、技能撒菱及毒菱无效；但仍然受到技能「すなかけ」「どろあそび」「すなあらし」等的辅助效果影响）

携带物品：たべのこし（剩饭，每回合回复最大HP的1/16）

技能：サイコキネシス（精神干扰）+シャドーボール（影球）+めいそう（冥想）+つきのひかり（月光）

NO.485 ヒードラン(火钢兽)



性别：♂

特性：もらいび（引火，受到火系招式攻击时，不受伤害并且该回合我方使用火系招式威力上升为1.5倍）

携带物品：ひかりのこな（光粉，对方攻击命中率下降）

技能：マグマストーム（岩浆风暴）+だいばくはつ（大爆炸）+ラスターカノン（光栅炮）+あくのはどう（恶之波动）

NO.486 レジギガス(圣柱王)



性别：无

特性：スロースタート（缓慢启动，出场5回合内，攻击力、特攻及速度减半）

携带物品：ヨプのみ（携带后若怪兽被格斗系技能克制则效果减弱）

技能：にぎりつぶす（粉碎）+ストーンエッジ（石刃）+れいとうパンチ（冰冻拳击）+かわらわり（瓦割）

对战要点：这一战的塔主所使用的怪兽、所表现出来的实力才是他真正原本的实力，从防御到攻击都可以说是完美的，针对这样的对手我们也只能采取一一击破的原则，不过其实能够连胜48场见到他的人相信已经是非常具有实力的训练师了。首先，梦兽是具有优秀防御同时双攻较低的怪兽，因此它的攻击造成的伤害并不会太大，但是一旦其使用冥想作为强化就需要小心一些了，无论是精神干扰还是影球都是特殊攻击技能，在冥想的强化下威力会有所上升，不过冥想只能强化特攻特防方面，所以在对抗的时候推荐从物理攻击方面入手，而且考虑到超能系技能对恶系无效、同时影球对恶系的效果也是减半，因此推荐使用恶系的物攻选手从物理进行对抗，比如恶系的曼狃拉就是不二的人选；火钢兽是三只怪兽中的强攻选手，岩浆风暴能够阻止对手进行换人，所以在它换上场时我方也应在第一时间换上能够克制它的怪兽，用强攻对抗强攻的同时，也真心地呼唤一声：火钢兽，赶快自爆吧……圣柱王的特性是战胜它的关键，把握住前五回合进行集中攻击，但注意最好不要用格斗系招式，因为携带道具的关系不会有很大的效果。

※ 关于塔主的注意事项：

对战塔主的三只怪兽是固定的，但出场顺序不固定，首发怪兽也会发生变化；战胜塔主后，会在本轮比赛结束后多获得20BP值；塔主只会在单人对战模式中出现。

100连胜：对战塔的难度会随着连胜的增加而逐渐加难，尤其是到了50连胜以后，会出现大量的神兽及圣兽，并且想要战胜这些训练师的难度不亚于挑战塔主的难度（-_-|||），因此在后期的连胜也会变得异常艰难，所以为了达成最后的目标请尽量用厉害的怪兽出战吧！切记：对战塔是没有人限制你用什么战术的，一些在网络上被禁用的BT战术、BT怪兽统统拿出来使用吧，因为我们的目标是——100连胜达成！不过……100连胜到底有什么魅力呢？那就是——

训练师卡片的升级！

训练师卡片的一星！

这下有足够的动力去挑战BT的对战塔了吧！平心而论，训练师卡片的5星当中，这颗星算是最难获得的，因为考验的不仅是训练师实打实的对战水平，同时也是有一定的运气成分在其中的……总之，祝各位好运了！

2、双人对战

对战规则：要求出场怪兽为4只；进入战斗间后与对手进行2V2战斗；其余规则同单人对战。

左边的柜台是组队战斗间，与柜台前的服务员对话后同样出现是否参加选项：

ちょうせんする（挑战）

せつめいをきく（说明）

选择挑战以后，服务员会询问是否需要通过无线通信来和其他玩家进行组队？如果附近没有玩家的话请选择否，进入单机组队模式；如果有其他玩家一起组队的话就可以选择是，进入联机组队模式了。

3. 单机组队模式

先从自己的队伍中依次选择两只怪兽，先选的怪兽会作为首发怪兽，决定后会进行游戏存档；接下来服务员会带你前往休憩间寻找自己的战斗伙伴——在这里看到的各位NPC是不是很眼熟呢？哈哈，没错，他们就是在游戏中曾经与玩家一起组队进行冒险的那些NPC呢！从最初白岱森林遇到的那位绿发大姐，到钢铁岛的波导勇者，不知道你已经见到了几位呢？从他们当中挑选一位成为与你一起进行组队对战的搭档吧，和他们对话他们会告诉你今日他们所使用的怪兽的名称以及主要使用的技能——他们所使用的怪兽种类和技能是会发生变化的，不同的怪兽也会有不同的配招，所以还需要妥



善选择自己的队友哦！然后询问是否需要他成为你的同伴？选择是可以确定，选择否可以再去寻找其他人。一旦选定了同伴，他就会先离开休息间了，接下来服务员会带主角来到对战间，同时会看到另一位服务员带着刚才的搭档也来到了这里，接下来搭档就会和你一起组成一队，来迎接另外两名NPC的2V2挑战了。

对战规则：玩家只能控制自己的怪兽，搭档的怪兽由电脑控制；战斗过程中我方怪兽只能出现在自己的半边场地上，即使搭档的两只怪兽均已被击

全部可选择搭档NPC及出场方式一览

NPC	出现条件及相关剧情	持有怪兽	所持怪兽的主要对战特点
モミ 	游戏剧情，ハクタイのもり（白岱森林）时组队通过。	卡比兽、光精灵、暗精灵、3D龙2、快乐、美丽龙、红水都、蓝水都、鼻涕兽、3D龙Z、梦兽	特防
ミル 	单车道下方洞穴最深处，同迷路的小女孩组队并带其回到洞穴出口处即可，需要秘籍01砍树/技能训练机70闪光。	胡地、耿鬼、闪电鸟、光精灵、超能女皇、蓝水都、蔷薇超人、悬浮磁铁、鸭嘴暴龙、飞翼兽、冰精灵、3D龙Z	特攻
ゲン 	ミオシティ市港口坐船到达钢铁岛，在洞穴中与其组队到达洞穴最深处，身上空出一个怪兽的位置与之对话获得鲁卡里奥的蛋即可。	快泳蛙、怪力、铁甲暴龙、暴鲤龙、太阳熊、巨甲、火鸡斗士、蘑菇袋鼠、大猩猩、相扑怪、瑜珈王、灾兽、血翼飞龙、钢铁螃蟹、霸王龙、鲁卡里奥、格斗蛙、铠甲暴龙、猛犸、圣柱王	攻击
マイ 	一周目通关并且完成图鉴升级后，冠军之路洞穴B1F右侧洞穴深处与其组队到达右上方224号道路洞口即可。	三地鼠、雷电球、宝石海星、化石翼龙、叉字蝠、针叶王、大红雀、忍者蝉、曼狃拉	速度
バク 	一周目通关并且完成图鉴升级后，坐船前往战斗区域发生剧情，在ハードマウンテン（坚硬山脉）的洞穴深处发生剧情后前往遗迹区域民居与之对话后要回岩石即可（不需要完成火钢兽捕获剧情）	月精灵、钢果球、大钢蛇、壶壶龟、盔甲鸟、岩圣柱、冰圣柱、钢圣柱、钢面龙、铠甲暴龙、巨鼻石像、浮游木乃伊、梦兽	防御

倒我方的另一只怪兽也不能在其场地上出场战斗，也就是说，每人最多有一只怪兽在场上；当玩家及搭档的全部怪兽被击倒时判定为挑战失败，若只是单人无怪兽能够继续战斗时可继续战斗；其余规则同单人对战。

4. 联机组队模式

选择了运用无线通信联机时选择完毕出战怪兽后进入该模式，在联机组队模式下有下列选项：

グループにはいる

リーダーになる

在该模式下需要先由一人来作为组队的主机，也就是领导者，选择リーダーになる建立队伍，确认后就可以显示出目前附近的玩家以及ID信息，此时，其他玩家就可以选择グループにはいる来加入自己想要成为搭档的队伍中。完成以后就可以进入对战间进行双人2V2对战了。

战斗规则同单机组队模式。

5. WIFI对战模式

位于对战塔右侧的服务台是专门针对任天堂的WIFI网络联机对战的平台，也就是WIFI战斗间。如果想要参加比赛的话需要拥有DS的配套周边设备WIFI无线网卡，并提前设置好WIFI的网络设置，接下来与柜台前的服务员对话就可以进行挑战了：

ちょうせんす（挑战）

れきだいリーダーをみる（查看历代首领）

せつめいをきく（说明）

选择完毕后同样是选择三只需要出场的怪兽，之后就可以进入战斗间了，不过在开始战斗前首先要进行WIFI连接检测，这里需要向大家说明关于WIFI对战的一些注意事项：

◎ 对战时并不是自己的怪兽亲自与对方的怪兽进行战斗，而是把双方的怪兽的努力值分配、配招的资料进行上传，然后由官方根据这些资料来确定怪兽的能力数值——也就是说，自己培养的怪兽的能力数值是没有意义的；

◎ 对战不是同对方的训练员进行，而是同对方的怪兽资料进行，我方接收到对方的怪兽基本资料后，完全由电脑控制对方怪兽出招，而并不是由对方训练员进行控制；

◎ 为了防止修改，并非所有的怪兽都能够参加对战，以下三种怪兽不能进入WIFI对战间：通过口袋竞技场/XD等游戏获得的具有原本不能习得的技



能的怪兽、利用百变怪变身BUG获得的拥有特殊技能的怪兽、游戏数据被修改的怪兽；

◎ 如果希望进行真人WIFI对战可以前往口袋中心的地下一层进行WIFI通信联机对战。

附言：原本以为也许对战塔的WIFI系统会是一个绝佳的亮点，一想到全世界的玩家能够通过对战塔来进行一场真正意义上的全怪兽大乱斗，来比试一下真正的对战水平，自己就会觉得真的很刺激。但是当了解到只是同其他人的怪兽的资料进行电脑对战，而不是真人对战时，真的感觉比较丧气，毕竟电脑的AI是比不过人脑的对战策略的，不过这大概也是任天堂为了防止在这个修改横行会有人破坏了游戏的平衡性吧！再者，全世界的口袋玩家众多，要真的如此联机的话，估计没有一个全天运作的超大型服务器也是吃不消的吧。



BP点数的兑换道具

※ 用BP点数兑换道具的场所就在战斗塔外侧的有两个门的建筑物中，两侧的门是相通的。

左侧柜台可兑换道具

道具名称	道具作用	BP值
タウリン	攻击努力值小于100时增加10	1
ブロムヘキシン	防御努力值小于100时增加10	1
リゾチウム	特攻努力值小于100时增加10	1
キトサン	特防努力值小于100时增加10	1
インドメタシン	速度努力值小于100时增加10	1
マックスアップ	HP努力值小于100时增加10	1
パワーリスト	携带后速度减半，每场战斗获得额外4点物攻努力值	16
パワーベルト	携带后速度减半，每场战斗获得额外4点物防努力值	16
パワーレンズ	携带后速度减半，每场战斗获得额外4点特攻努力值	16
パワーバンド	携带后速度减半，每场战斗获得额外4点特防努力值	16
パワーアンクル	携带后速度减半，每场战斗获得额外4点速度努力值	16
パワーウエイト	携带后速度减半，每场战斗获得额外4点HP努力值	16
どくどくだま	携带后会出现剧毒状态	16
かえんだま	携带后会出现烧伤状态	16
しろいハーブ	自动回复下降的能力	32
パワフルハーブ	直接使用需要一回合蓄力的技能	32
ひかりのこな	对方攻击命中率下降	48
こだわりハチマキ	携带后物攻变为1.5倍，但只能使用出场后第一次使用的技能	48
きあいのハチマキ	受到对方技能攻击濒死时，一定几率剩下1点HP	48
ピントレンズ	会心一击几率增加	48
ちからのハチマキ	携带后物理系招数威力上升	48
きあいのタスキ	HP满值时若被一击致死，则会剩余1点HP	48
こだわりスカーフ	携带后速度变为1.5倍，但只能使用出场后第一次使用的技能	48
するどいツメ	会心一击几率增加、进化道具	48
するどいキバ	使用攻击技巧造成伤害的同时附加害怕效果、进化道具	48
ふしぎなアメ	怪兽等级提升一级	48

右侧柜台可兑换技能训练机

技能训练机编号	技能名称	中文名称	效果	BP值
06	どくどく	剧毒	对象成为剧毒状态，每回合减少HP增加1/16	32
73	でんじは	电磁波	使对手陷入麻痹状态	32
61	おにび	鬼火	使对手陷入烧伤状态	32
45	メロメロ	着迷	异性对手陷入媚惑状态，50%几率不能攻击	32
40	つばめがえし	燕返	必中攻击	40
31	かわらわり	瓦割	一般攻击、优先破坏对手场上リフレクター反射壁及ひかりのかべ光壁效果	40
08	ビルドアップ	巨大化	攻击及防御提升一级	48
04	めいそう	冥想	特攻及特防提升一级	48
81	シザークロス	十字切	一般攻击	64
30	シャドーボール	影球	对手20%几率特防下降一级	64
53	エナジーボール	能量球	对手10%几率特防下降一级	64
36	ヘドロばくだん	淤泥炸弹	对手30%几率中毒	80
59	りゅうのはどう	龙之波动	一般攻击	80
71	ストーンエッジ	石刃	容易命中要害	80
26	じしん	地震	一般攻击、对使用あなをほる挖洞的对手伤害加倍	80

特性特殊效果研究

特性是PM先天具备的独有能力。不同的PM特性自然也是千差万别，过于强悍的PM可以用负面特性来修正能力（如懒猴王的特性懒惰），弱小的PM一旦拥有一个好特性那也是相当厉害的（典型的例子如鬼蝉的神秘护符）。在珍珠钻石版中，特性种类由原本77个增加到了123个，特性的效果也变得更加丰富，战斗也将更为复杂化。本文就是对各种特性的特殊效果进行一个总结和归纳。

战斗间接相关特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
あくしゅう	拥有此特性的怪兽在排头时，野生怪兽出现率下降1/2；与道具作用发生冲突时以道具效果优先	ベトベター、ベトベトン、スカンプー、スカタンク
にげあし	无视野生怪兽的特性、技能（如黑眼神）等，必定能够逃跑，对战中无效	コラッタ、ラッタ、ポニータ、ギャロップ、ドードー、ドードリオ、イーブイ、オタチ、オオタチ、エイパム、ノコッチ、ブルー、ポチエナ、パチリス、ミミロル
はっこう	拥有此特性的怪兽在排头时，野生怪兽出现率上升1倍；与道具作用发生冲突时以道具效果优先	ヒトデマン、スターミー、チョンチー、ランターン、バルビート
みつあつめ	如果怪兽没有携带道具，则战斗结束后30%几率携带道具“あまいミツ”	ミツハニー专用
ものひろい	如果怪兽没有携带道具，则战斗结束后10%几率携带道具，高等级怪兽能够出现稀有道具	ニャース、エイパム、エテボース、ヒメグマ、ゴマゾウ、ジグザグマ、マッスグマ、パチリス、ゴンベ

永久天气变化特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
あめふらし	怪兽出场一次后无论怪兽是否继续在场战斗天气始终为“雨天”	カイオーガ
エアロック	怪兽战斗时不受场上任何天气的影响（无论好坏）	レックウザ
すなおこし	怪兽出场一次后无论怪兽是否继续在场战斗天气始终为“沙暴”	バンギラス、ヒポポタス、カバルドン
ノーてんき	怪兽战斗时不受场上任何天气的影响（无论好坏）	コダック、ゴルダック
ひでり	怪兽出场一次后无论怪兽是否继续在场战斗天气始终为“晴天”	グラードン
ゆきふらし	怪兽出场一次后无论怪兽是否继续在场战斗天气始终为“冰雹”	ユキカブリ、ユキノオー

天气相关特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
アイスボディ	“冰雹”时，每回合HP回复1/16，效果可与剩饭等效果迭加	ユキワラシ、オニゴーリ、タマザラシ、トドグラー、トドゼルガ
あめうけざら	“雨天”时，每回合HP回复1/16，效果可与剩饭等效果迭加	ハスボー、ハスブレロ、ルンパッパ
うるおいボディ	“雨天”时，异常状态自动回复（雨天前所产生的异常状态也可回复）	パウワウ、ジュゴン、フィオネ、マナフィ
かんそうはだ	“晴天”时每回合开始时HP减少1/8；“雨天”时没回合开始时HP回复1/8，并且水属性攻击技能的追加效果无效化	パラス、パラセクト、グレッグル、ドクロッグ

サンパワー	“晴天”时HP减少1/8，特攻上升为2倍	ヒマナッツ、キマワリ、トロピウス
すいすい	“雨天”时速度变为2倍	タッツー、キングドラ、トサキント、アズマオウ、コイキング、オムナイト、オムスター、カブト、カブトプス、ハリーセン、タマンタ、マンタイン、ハスボー、ハスブレロ、ルンパッパ、アメタマ、ヒンバス、ハンテール、サクラビス、ジーランス、ラブカス、ブイゼル、フローゼル、ケイコウオ、ネオラント
すながくれ	“沙暴”时，对手的命中率下降1/5	サンド、サンドパン、ディグダ、ダグトリオ、グライガー、グライオン、サボネア、ノクタス、フカマル、ガバイト、ガブリアス
てんきや	根据天气改变自身的形态及属性，晴天为火属性；雨天为水属性；冰雹为冰属性	ポワルン
フラワーギフト	“晴天”时我方全部怪兽的攻击/特攻上升为2倍，即使该特性的怪兽被击倒也仍然有效	チェリム
ゆきがくれ	“冰雹”时，怪兽的命中率×0.8修正	ウリムー、イノムー、マンムー、グレイシア、ユキメノコ
ようりょくそ	“晴天”时速度变为2倍	ナゾノクサ、クサイハナ、ラフレシア、キレイハナ、マダツボミ、ウツドン、ウツボット、タマタマ、ナッシー、モンジャラ、モジャンボ、ハネッコ、ポポッコ、ワタッコ、ヒマナッツ、キマワリ、タネボー、コノハナ、ダーテング、トロピウス、チェリンボ
リーフガード	“晴天”时不会陷入异常状态（晴天前陷入的异常状态不会恢复）	モンジャラ、モジャンボ、ハネッコ、ポポッコ、ワタッコ、リーフィア

异常状态及耐性特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
しぜんかいふく	怪兽交换下场时异常状态自动回复	ピンプク、ラッキー、ハピナス、ヒトデマン、スターミー、サニーゴ、スボミー、ロゼリア、ロズレイド、チルット、チルタリス、セレビィ、シェイミ
じゅうなん	不会陷入麻痹状态	ペルシアン、サワムラー、メタモン、ニャルマー
せいしんりょく	不会害怕，对手的特性プレッシャー无效	ズバット、ゴルバット、クロバット、ケーシィ、ユンゲラー、フーディン、カモネギ、カイリュー、キリンリキ、ニューラ、ユキワラシ、オニゴーリ、リオル、ルカリオ
だっぴ	毒/剧毒/麻痹/睡觉/烧伤/冰冻状态在回合结束时1/3几率自动恢复；混乱/着迷状态不能恢复	トランセル、コクーン、アーボ、アーボック、ミニリュウ、ハクリュー、サナギラス、カラサリス、マユルド、ハブネーク、コロボーシ、ミノムッチ
だっぴ	毒/剧毒/麻痹/睡觉/烧伤/冰冻状态在回合结束时1/3几率自动恢复；混乱/着迷状态不能恢复	トランセル、コクーン、アーボ、アーボック、ミニリュウ、ハクリュー、サナギラス、カラサリス、マユルド、ハブネーク、コロボーシ、ミノムッチ
どんかん	不会陷入着迷状态	ヤドン、ヤドラン、ヤドキング、ベロリンガ、ベロベルト、ムチュール、ルージュラ、ウリムー、イノムー、マンムー、イルミーゼ、ホエルコ、ホエルオー、ドンメル、ドジョッチ、ナマズン

はやおき	异常状态睡觉自然恢复；使用睡觉技能时一回合就会醒来	ドードー、ドードリオ、ガルーラ、レディバ、レディアン、ネイティ、ネイティオ、キリンリキ、デルビル、ヘルガー、タネボー、コノハナ、ダーテング
ふみん	不会陷入睡眠状态；睡觉技能无法使用	スリープ、スリーパー、ホーホー、ヨルノズク、イトマル、アリアドス、ヤミカラス、ドンカラス、カゲボウズ、ジュペッタ
マイペース	不会陷入混乱状态	ヤドン、ヤドラン、ヤドキング、ベロリンガ、ベロベルト、ドーブル、バネブー、ブーピック、パッチール、ニャルマー、ブニャット
マグマのよろい	不会陷入冰冻状态	マグマッグ、マグカルゴ、バクーダ
みずのベール	不会陷入烧伤状态	トサキント、アズマオウ、ホエルコ、ホエルオー
めんえき	不会陷入毒/剧毒状态	カビゴン、ザングース
やるき	不会陷入睡眠状态；睡觉技能无法使用	マンキー、オコリザル、デリバード、ヤルキモノ

特殊技能及伤害耐性特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
いしあたま	不会受到突进、舍身撞等技能的反作用影响	イシツブテ、ゴローン、ゴローニャ、イワーク、ハガネール、カラカラ、ガラガラ、サイホーン、サイドン、プテラ、ウソハチ、ウソッキー、ココドラ、コドラ、ボスゴドラ、ジーランス、タツベイ、コモルー
カブトアーマー	不会受到会心一击	カブト、カブトプス、アノプス、アーマルド、スコルピ、ドラピオン
がんじょう	一击必杀技能攻击无效	イシツブテ、ゴローン、ゴローニャ、コイル、レアコイル、ジバコイル、イワーク、ハガネール、ウソハチ、ウソッキー、クヌギダマ、フォレトス、ツボツボ、エアームド、ドンファン、ノズパス、ダイノーズ、ココドラ、コドラ、ボスゴドラ、タテトプス、トリデプス
きゅうばん	不会受到吼叫/吹飞技能的影响、使用接力棒不能使效果持续	オクタン、リリーラ、ユレイドル
シェルアーマー	不会受到会心一击	シェルダー、パルシェン、クラブ、キングラー、ラプラス、オムナイト、オムスター、ヘイガニ、シザリガー、パールル
しめりけ	怪兽在场上时任何怪兽不能使用自爆及大爆炸技能、特性「ゆうばく」无效	コダック、ゴルダック、ニョロモ、ニョロゾ、ニョロボン、ニョロトノ、ウパー、ヌオー
ぼうおん	不会受到以下14种声音技能的影响：「さわぐ」「いびき」「むしのさざめき」「ハイパーボイス」「なきごえ」「いやなおと」「きんぞくおん」「くさぶえ」「うたう」「ちょうおんぱ」「おしゃべり」「ほえる」「いやしのすず」「ほろびのうた」	ビリリダマ、マルマイン、マネネ、バリヤード、ゴニョゴニョ、ドゴーム、バクオング
マジックガード	不会受到攻击伤害以外的伤害（包括异常状态、撒菱、天气、特性等）	ピイ、ピッピ、ピクシー

特定属性技能特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
ちょすい	受到水属性技能攻击时伤害及追加效果无效化、回复1/4HP	ニョロモ、ニョロゾ、ニョロボン、ニョロトノ、ラプラス、シャワーズ、ウパー、ヌオー、タマンタ、マンタイン
ちくでん	受到电气属性技能攻击时伤害及追加效果无效化、回复1/4HP	サンダース、チョンチー、ランターン
でんきエンジン	受到水属性技能攻击时伤害及追加效果无效化、速度上升1级	エレキブル
ひらいしん	双打时把双方全部的电气属性攻击吸引到自己身上	カラカラ、ガラガラ、サイホーン、サイドン、ドサイドン、ラクライ、ライボルト
ふゆう	不受地面属性攻击技能的伤害及追加效果影响、特性「ありじごく」、技能撒菱及毒菱无效；但仍然受到技能「すなかけ」「どろあそび」「すなあらし」等的辅助效果影响。	ゴース、ゴースト、ゲンガー、ドガース、マタドガス、ムウマ、ムウマージ、アンノーン、ビブラーバ、フライゴン、ルナトーン、ソルロック、ヤジロン、ネンドール、ヨマワル、リーシャン、チリーン、ラティアス、ラティオス、ドーミラー、ドータクン、マスキッパ、ロトム、ユクシー、エムリット、アグノム、クレセリア
ふしぎなまもり	只受到克制自己的属性的攻击伤害，但仍然受到异常状态、天气、撒菱、特性的伤害。	ヌケニン
もらいび	受到火属性技能攻击时伤害及追加效果无效化、火系技能威力上升为1.5倍并且在场上交换后持续	ロコン、キュウコン、ガーディ、ウインディ、ポニータ、ギャロップ、ブースター、デルビル、ヘルガー、ヒードラン
よびみず	双打时把双方全部的水属性攻击吸引到自己身上	カラナクシ、トリトドン、ケイコウオ、ネオラント
あついしぼう	火、冰属性技能造成的伤害减半	パウワウ、ジュゴン、ゴンベ、カビゴン、ルリリ、マリル、マリルリ、ミルタンク、マクノシタ、ハリテヤマ、バネブー、ブーピック、タマザラシ、トドグラー、トドゼルガ、ブニャット
たいねつ	火、冰属性技能造成的伤害减半；烧伤状态每回合的伤害减半	ドーミラー、ドータクン
ハードロック	受到被克制的属性技能攻击时伤害减半	バクーダ、ドサイドン
フィルター	受到被克制的属性技能攻击时伤害减半	マネネ、バリヤード

能力变化特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
いかく	怪兽出场时对手攻击力下降1级；对特性「クリアボディ」「しろいけむり」「かいりきバサミ」无效	アーボ、アーボック、ガーディ、ウインディ、ケンタロス、ギャラドス、ブルー、グランブル、オドシシ、カポエラー、グラエナ、アメモース、クチート、ボーマンダ、ムクバード、ムクホーク、コリンク、ルクシオ、レントラー
かいりきバサミ	自身攻击不会下降	クラブ、キングラー、カイロス、グライガー、グライオン、クチート、ナックラー、ヘイガニ、シザリガー
かそく	每回合结束时速度提升1级（最高6级）	ヤンヤンマ、メガヤンマ、テッカニン
クリアボディ	不受对手特性、技能及追加效果使能力下降的影响；但自身使用燃烧殆尽等技能时能力会下降、能力上升的技能可正常使用	メノクラゲ、ドククラゲ、ダンバル、メタング、メタグロス、レジロック、レジアイス、レジスチル

しろいけむり	不受对手特性、技能及追加效果使能力下降的影响；但自身使用燃烧殆尽等技能时能力会下降、能力上升的技能可正常使用	コータス
するどいめ	自身命中率不会下降	ポッポ、ピジョン、ピジョット、オニスズメ、オニドリル、カモネギ、エビワラー、オタチ、オオタチ、ホーホー、ヨルノズク、ニューラ、エアームド、キャモメ、ペリッパー、ヤミラミ、ムックル、ペラップ
たんじゅん	道具/技能对怪兽能力的上升/下降效果变为2倍	ビッパ、ビーダル、ドンメル
てんねん	无视对手能力上升/下降	ビッパ、ビーダル

基础攻击性能提升特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
いろめがね	使用无特效技能攻击时伤害翻倍	コンパン、モルフォン、イルミーゼ、メガヤンマ
かるわざ	没有持有道具时速度提升1倍（必须从战斗开始时就未携带）	フワンテ、フワライド
きょううん	会心一击出现率提升30%	ヤミカラス、ドンカラス、アブソル
スキルリンク	使用2～5回连续攻击的技能时必定攻击5回合	シェルダー、パルシェン
すてみ	使用下列技能时给对手造成的伤害翻倍（自身减少对手受到伤害的1/3的HP）：「とっしん」「すてみタックル」「フレアドライブ」「ウッドハンマー」「ボルテッカー」「ブレイブバード」「じごくぐるま」	サワムラー
スナイパー	命中要害时威力由2倍变为4倍	タッツー、シードラ、キングドラ、テッポウオ、オクタン、スコルピ、ドラピオン ダウンロード
ダウンロード	当对手的防御<特防时，自身攻击提升1级；当对手的防御>特防时，自身特攻提升一级	ポリゴン、ポリゴン2、ポリゴンZ
ちからもち	攻击提升为2倍	ルリリ、マリル、マリルリ
ちかてつのこぶしらもち	使用下列拳类技能时威力提升为1.2倍：「メガトンパンチ」「れんぞくパンチ」「ほのおのパンチ」「かみなりパンチ」「れいとうパンチ」「マッハパンチ」「パレットパンチ」「コメットパンチ」	エビワラー
てきおうりょく	使用与自身属性相同的技能时，在属性修正1.5倍的基础上威力再翻倍	イーブイ、ポリゴンZ
テクニシャン	使用威力在60以下的技能攻击时攻击提升为1.5倍	ニャース、ペルシアン、ストライク、ハッサム、ドーブル、カポエラー、エテボース
とうそうしん	如果对方是同性别对手则攻击提升为2倍；对无性别怪兽无效	ニドラン♀、ニドリーナ、ニドクイン、ニドラン♂、ニドリーノ、ニドキング、コリンク、ルクシオ、レントラー
ノーガード	我方与对方的任意技能必中	ワンリキー、ゴーリキー、カイリキー
ふくがん	技能基本命中率提升30%	バタフリー、コンパン、ヤンヤンマ、ツチニン
ヨガパワー	攻击提升为2倍	アサナン、チャーレム
ヨガパワー	攻击提升为2倍	アサナン、チャーレム

属性变化特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
きもつたま	鬼属性技能可以攻击到自身、自身可使用普通属性及格斗属性技能攻击到鬼系怪兽	ガルーラ、ミルタンク
ノーマルスキン	自身使用技能的属性全部变为普通属性	エネコ、エネコロロ
へんしょく	受到攻击技能时改变自身属性为该技能的属性	カクレオン

技能追加效果特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
てんのめぐみ	攻击技能的追加效果（害怕、异常状态、降低能力等）出现几率提升1倍	ピンプク、ラッキー、ハピナス、トゲピー、トゲチック、トゲキッス、ノコッチ、ジラーチ
りんぷん	不受到攻击技能的追加效果（害怕、异常状态、降低能力等）的影响	キャタピー、ビードル、モルフォン、ケムッソ、ドクケイル

异常状态发动特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
いかりのツボ	命中要害时攻击力提升6级最大化	マンキー、オコリザル、ケンタロス
こんじょう	毒/麻痹/睡眠/烧伤/冰冻状态下攻击上升为1.5倍、混乱、着迷状态下不发动；不受烧伤状态攻击力减半的影响	コラッタ、ラッタ、ワンリキー、ゴーリキー、カイリキー、ヘラクロス、リングマ、バルキー、ヨーギラス、スバメ、オオスバメ、マクノシタ、ハリテヤマ
シンクロ	陷入毒/麻痹/烧伤状态时使对手陷入相同的状态	ケーシィ、ユンゲラー、フーディン、ネイティ、ネイティオ、エーフィ、ブラッキー、ラルトス、キルリア、サーナイト、ミュウ
ちどりあし	混乱状态下对手的命中率下降1/5	ポッポ、ピジョン、ピジョット、パッチール、ペラップ
はやあし	毒/麻痹/睡眠/烧伤/冰冻状态下速度上升为1.5倍、混乱、着迷状态下不发动	グランブル、ヒメグマ、リングマ、ポチエナ、グラエナ
ふくつのこころ	害怕时速度提升一级	バルキー、リオル、ルカリオ、エルレイド
ふしぎなうろこ	毒/麻痹/睡眠/烧伤/冰冻状态下防御上升为1.5倍、混乱、着迷状态下不发动	ミロカロス
ポイズンヒール	毒/剧毒状态下HP回复1/8	キノココ、キノガッサ

接触伤害发动特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
さめはだ	受到接触自身的攻击时对手HP减少1/8	キバニア、サメハダー
せいでんき	受到接触自身的攻击时对手30%几率陷入麻痹状态	ピチュー、ピカチュウ、ライチュウ、ビリリダマ、マルマイン、エレキッド、エレブー、メリープ、モココ、デンリュウ、ラクライ、ライボルト
どくのトゲ	受到接触自身的攻击时对手30%几率陷入毒状态	ニドラン♀、ニドリーナ、ニドクイン、ニドラン♂、ニドリーノ、ニドキング、シードラ、ハリーセン、スボミー、ロゼリア、ロズレイド
ヘドロえき	受到以下技能的攻击时，对手减少原本应该回复的HP量：「すいとる」「きゅうけつ」「メガドレイン」「ギガドレイン」「ドレインパンチ」「やどりぎのたね」（使用「ゆめくい」时不发动）	メノクラゲ、ドククラゲ、ゴクリン、マルノーム

ほうし	受到接触自身的攻击时对手10%几率陷入毒/麻痹/睡眠状态	パラス、パラセクト、キノココ、キノガッサ
ほのおのからだ	受到接触自身的攻击时对手30%几率陷入烧伤状态，带有该特性的pm能够使孵蛋部数减少	ブビィ、ブーバー、ブーバーン、マグマッグ、マグカルゴ
メロメロボディ	受到接触自身的攻击时对手30%几率陷入着迷状态	ピィ、ピッピ、ピクシー、ププリン、プリン、プクリン、エネコ、エネコロロ、ミミロップ
ゆうばく	受到接触自身的攻击而被击倒时对手HP减少1/4	フワンテ、フワライド、スカンプー、スカタンク

危急状态发动特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
げきりゅう	HP在1/3以下时水系技能威力上升为1.5倍	ゼニガメ、カメール、カメックス、ワニノコ、アリゲイツ、オーダイル、ミズゴロウ、ヌマクロー、ラグラージ、ポッチャマ、ポッタイシ、エンペルト
しんりょく	HP在1/3以下时草系技能威力上升为1.5倍	フシギダネ、フシギソウ、フシギバナ、チコリータ、ベイリーフ、メガニウム、キモリ、ジュプトル、ジュカイン、ナエトル、ハヤシガメ、ドダイトス
むしのしらせ	HP在1/3以下时虫系技能威力上升为1.5倍	スピアー、ストライク、ハッサム、レディバ、レディアン、イトマル、アリアドス、ヘラクロス、アゲハント、バルビート、コロトック、ガーメイル
もうか	HP在1/3以下时火系技能威力上升为1.5倍	ヒトカゲ、リザード、リザードン、ヒノアラシ、マグマラシ、バクフーン、アチャモ、ワカシャモ、バシャーモ、ヒコザル、モウカザル、ゴウカザル

不可交换特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
ありじごく	对方怪兽不能逃跑或交换下场，但仍可以使用「バトンタッチ」「とんぼがえり」「ふきとばし」「ほえる」、对飞行系和特性ふゆう无效	ディグダ、ダグトリオ、ナックラー
かげふみ	对方怪兽不能逃跑或交换下场，并且不能使用技能「バトンタッチ」「とんぼがえり」；但可以使用「ふきとばし」「ほえる」强制换人	ソーナノ、ソーナンス
じりょく	钢系怪兽不能逃跑或交换下场，但仍可以使用「バトンタッチ」「とんぼがえり」「ふきとばし」「ほえる」。	コイル、レアコイル、ジバコイル、ノズパズ、ダイノーズ

携带道具相关特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
くいしんぼう	原本在红血状态下才能发生效果的果实在黄血状态下即可发动	ツボツボ、ジグザグマ、マッスグマ
ねんちゃく	携带的道具不会丢失，以下技能无效化：「ほしがる」「どろぼう」「はたきおとす」「トリック」「ついばむ」「むしくい」	ベトベター、ベトベトン、ゴクリン、マルノーム、カラナクシ、トリトドン

其它特性相关特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
かたやぶり	优先于其他特性发动、无视任何防御及对我方能力影响特性；但对「ヨガパワー」「てんのめぐみ」等不影响自身、「ゆきふらし」「すなおこし」等天气变化特性无效	カイロス、ズガイドス、ラムパルド
トレース	复制对手的特性，在战斗结束后无效化	ポリゴン、ポリゴン2、ラルトス、キルリア、サーナイト

技能/携带道具判定特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
おみとおし	提示对手携带的道具	オドシシ、カゲボウズ、ジュペッタ
きけんよち	当对手拥有克制自身的技能时提示「○○はみぶるいした」，但不显示具体技能名称	ドジョッチ、ナマズン、ミノマダム、グレッグル、ドクロッグ
よちむ	预测对手1回合使用的技能	スリープ、スリーパー、ムチュール、ルージュラ

负面效果特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
あとだし	无视速度必定后攻	ヤミラミ
スロースタート	攻击及速度下降1/2，战斗开始后5回合内解除	レジギガス
なまけ	每隔一回合攻击一次，轮空回合可逃走/使用道具/交换精灵	ナマケロ、ケッキング
はりきり	攻击上升为1.5倍、物理攻击技能命中率下降1/5	トゲピー、トゲチック、トゲキッス、サニーゴ、テッポウオ、デリバード
ぶきよう	全部携带的道具效果不能发动	ミミロル、ミミロップ

其它特性

特性种类	特性效果	拥有该特性的PM
プレッシャー	对该怪兽使用技能时PP减少2；而如果使用的技能仅对自身产生影响、或对天气产生影响时不发动	プテラ、フリーザー、サンダー、ファイアー、ミュウツー、ライコウ、エンテイ、スイクン、ルギア、ホウオウ、サマヨール、アブソル、デオキシス、ビークイン、ミカルゲ、マニューラ、ヨノワール、ディアルガ、パルキア、ギラティナ
プラス	双打时如果マイナン在场上则特攻变为1.5倍	プラスル
マイナス	双打时如果プラスル在场上则特攻变为1.5倍	マイナン
ナイトメア	对手睡眠状态下HP减少	ダークライ
マルチタイプ	根据携带的石板改变自身的属性，带有该的怪兽能够使孵蛋步数减少	アルセウス



珍珠钻石技能研究——攻击技能篇

文/ koflover

在《口袋妖怪》的世界中，最琳琅满目的并非那些形态各异的PM，而是令人眼花缭乱的技能。实力再强大的PM如果离开了技能的支持，也只能是一无是处的废物。技能是PM实力的体现。另一方面，这些效果各异的技能也体现了设计者的一片苦心，通过对它们的分析研究，我们也就不难发掘出口袋妖怪的战术精髓。

注：技能表格各项说明

日文名	中文名	威力	命中	PP	特殊效果
ほのおのパンチ	火焰拳	75	100	15	10%几率可烧伤对方

直接攻击型

这类技能是最直接有效的攻击技能，它们使用起来没有任何条件限制，不过一般情况下也不会太注重附加效果，而是关注这次攻击所直接给对方造成的伤害。当然了，造成巨大伤害之余，如果能发动附加效果，那就是锦上添花了。反映这类技能性能好坏的因素主要有两点，一是技能威力，二是命中率。常用的技能如下：

物理攻击部分

■火系

ほのおのパンチ	火焰拳	75	100	15	10%几率烧伤对方
ほのおのキバ	火之牙	65	95	15	10%几率烧伤对方或令对方害怕
せいなるほのお	神圣之火	100	95	5	50%几率烧伤对方，在冰冻时可以使用并解除状态
ブレイズキック	火焰踢	85	90	10	10%几率烧伤对方，容易会心

虽然神圣之火出色的威力和高达50%几率的附加效果让人艳羡，可惜作为神兽凤王的独门技能，大多数情况下我们都无缘得见。火焰踢的威力不错，还有易会心的效果，可惜只有少数几个格斗系PM能学会，大大限制了它的使用范围。剩下的火焰拳和火之牙威力不够理想，但对于需要一个本属性技能的物攻火系PM来说，这也许是仅有的选择了。不过还有一点还是可以让我们高兴起来的，那就是在晴天中这些技能的威力可以得到加强。

■水系

アクアテール	液态尾巴	90	90	10	无特效
たきのぼり	攀瀑	80	100	20	20%几率令对方害怕
クラブハンマー	螃蟹锤	90	85	10	容易会心

水系的物理技能并不多，但个个都很实用。螃蟹锤威力大，还具有易会心效果，只不过是少数PM的专利技能。攀瀑威力能够让人满意，而且还有附加害怕效果，一旦打出害怕后是相当有利的。液态尾巴虽然没有特效，但威力更大，对于一些慢速度的PM来说，反正没有多少可能让对方害怕，倒不如用液态尾巴更为实在。

■草系

タネばくだん	种子炸弹	80	100	15	无特效
パワーウィップ	能量鞭打	120	85	10	无特效
ニードルアーム	针刺臂膀	60	100	15	30%几率令对方害怕，对使用“变小”的目标威力加倍
リーフブレード	叶刃	90	100	15	容易会心

草系的物理攻击技能还是比较理想的，能量鞭打的性能堪与百万大角相媲美，但打击面更好。叶刃威力优秀命中稳定，在同类易会心的技能中也是数一数二了。可惜以上两个技能毕竟是少数PM的专利，不过留给草系大众的种子炸弹性能也算是差强人意。

■电系

かみなりのキバ	雷之牙	65	95	15	10%几率麻痹对方或令对方害怕
かみなりパンチ	雷电拳	75	100	15	10%几率麻痹对方
スパーク	电火花	65	100	20	30%几率麻痹对方

电系技能在物理攻击方面表现不甚理想，连雷电拳这种平庸的技能居然都有不少电系无法学会，这使得电系物攻排名第二的闪电狮居然只能用雷之牙或者电火花。但看这两招寒碜的威力，实在让人没想法了……

■冰系

こおりのキバ	冰之牙	65	95	15	10%几率冰冻对方或令对方害怕
れいとうパンチ	冷冻拳	75	100	15	10%几率冰冻对方

冰系技能和电系一样，都是特殊攻击强而物理攻击弱，冷冻拳也是只有少数冰系PM才可以使用的技能。

■超能系

サイコカッター	精神切割	70	100	20	容易会心
しねんのずつき	思念头槌	80	90	15	20%几率令对方害怕

超能系的物理攻击技能虽然只有两个，威力也不算大，但特效却不错。尤其是思念头槌，给超能系中高物攻PM如迪奥西斯、合金十字等PM带来了可靠的本属性技能。

■龙系

ドラゴンクロー	龙爪	80	100	15	无特效
ドラゴンダイブ	潜龙	100	75	10	20%几率令对方害怕

龙爪虽然威力比潜龙低一些，也没有特效，但胜在命中稳定。潜龙那区区75%的命中实在让人难以放心，而且这也等于降低了害怕效果的实际出现几率。

■恶系

かみくだく	咬碎	80	100	15	20%几率下降对方物防
かみつく	啃咬	60	100	25	30%几率令对方害怕
つじぎり	试刀	70	100	15	容易会心

恶系第一物攻技能自然是咬碎，威力不俗且特效优秀，虽然恶系高物攻PM中能学咬碎的毕竟不多，但有巨甲兽一个也足够了。啃咬的威力过低，主要是用来搏害怕效果；试刀的威力虽然不高，但对于强运特性的灾兽和绅士鸦来说却是非常有价值了，而且它们的物攻水准也相当出色。

■普通系

おんがえし	报恩	—	100	20	威力最大为102
やつあたり	发怒	—	100	20	威力最大为102
メガトンキック	百万飞踢	120	75	5	无特效
きりさく	切断	70	100	20	容易会心
ずつき	头槌	70	100	15	30%几率令对方害怕
のしかかり	压制	85	100	15	30%几率麻痹对方
ピヨピヨパンチ	飘飘拳	70	100	10	20%几率混乱对方
ロッククライム	攀岩	90	85	20	20%几率混乱对方
ブレイククロー	破碎爪	75	100	10	50%几率下降对方物防

普通系拥有很多强力物攻技能，最常用的自然是报恩和发怒了。不过其他的技能在特殊的场合下也有一定作用，百万飞踢虽然命中不理想，但毕竟威力大且没有副作用，可以考虑让一些慢速度的普通系PM携带道具精准镜片来提高它的命中率。其余几个技能都具有不同的附加效果，其中附加几率高达50%的破碎爪非常实用，作用甚至超过了报恩和发怒。

■格斗系

かわらわり	瓦割	75	100	15	能够破坏对方的反射盾、光之壁
クロスチョップ	十字切	100	80	5	容易会心
けたぐり	过肩摔	—	100	20	对方体重越大，威力越大，最大为120
スカイアッパー	升龙拳	85	90	15	对方在天空时威力加倍
はっけい	发劲	60	100	15	30%几率麻痹对方

格斗系的强力物攻技能不少，不过真正算是纯粹的直接攻击倒是不多，这其中最常用的非十字切莫属了。作为最强的易会心技能，十字切一直都是格斗系PM重要的攻击输出手段，还能够配合道具焦点镜片使会心率进一步增加。虽然命中率有些问题，但是用精准镜片的话就足以解决这个问题。

■毒系

クロスポイズン	毒十字	70	100	20	容易会心，10%几率令对方中毒
ダストシュート	毒尘喷射	120	70	5	30%几率令对方中毒
どくづき	毒突	80	100	20	30%几率令对方中毒

过去毒系的招牌技能毒爆弹变成了特殊攻击技能，但新增的三个毒系物理攻击技能也很好用。毒十字注重会心，毒尘喷射偏重威力，毒突则是保证了威力、特效、命中这三者的平衡，在同威力的技能中，它的PP值也是比较多的。

■地面系

じしん	地震	100	100	10	对方在挖洞时威力加倍
マグニチュード	震级变化	—	100	30	威力随机在10~150变化

地面系的主力物攻技能依然是地震，震级变化的最大威力虽然有150，但通常情况下大家很难有这种好运气吧！

■飞行系

ドリルくちばし	钻孔啄	80	100	20	无效果

钻孔啄的最大优点就是PP多，威力虽然不算出色，可是在飞行系中也算是数一数二了。

■虫系

こうげきしれい	攻击指令	90	100	15	容易会心
シザークロス	十字剪	80	100	15	无特效
メガホーン	百万大角	120	85	10	无特效

新技能攻击指令是比百万大角还要强悍的技能，PP和命中都更出色，易会心的效果也足以弥补威力不如百万大角的缺点，只可惜是女王蜂的独门技能。百万大角的威力依然出众，但依旧只是赫拉克罗斯的专利，其它非虫系PM虽然也能学会这个技能，但对于它们来说用处不算很大。十字剪的性能虽然不够出众，不过却是大多数虫系PM唯一的物攻选择。

■岩系

いわなだれ	岩崩	75	90	10	30%几率令对方害怕
ストーンエッジ	岩切	100	80	5	容易会心

新技能岩切的性能相当出色，可以和格斗系的十字切相媲美，这对于大多数高物攻的岩系来说真是一个天大的好消息。不过岩崩也并没有因此受到冷落，30%的害怕几率依然有很大威胁，尤其是配合电磁波时。

■鬼系

シャドークロー	暗影爪	70	100	15	容易会心

暗影爪是用来代替影球的，虽然威力低了些，但毕竟有易会心效果，算是差强人意吧，但不要对鬼系的物理攻击伤害能力有过多期待。

■钢系

アイアンテール	钢尾巴	100	75	15	30%几率下降对方物防
アイアンヘッド	钢头槌	80	100	15	30%几率令对方害怕
コメットパンチ	彗星拳	100	85	10	20%几率提升物攻
ジャイロボール	螺旋球	—	100	5	威力为对方高于自己的速度能力，最大为150

钢系的物攻能力如今让人刮目相看，命中被人诟病的钢尾巴如今由于有道具精准镜片的支持，会好用不少；彗星拳一度是钢系最强技能，作用自不必说。新技能非常不错，钢头槌威力大，命中高，具有害怕几率不说，还能和王者证的效果相叠加，让同类效果的岩崩邮电无地自容；螺旋球堪称钢系神技，只要控制好速度，威力不难达到150，有这么恐怖的威力在，哪个PM不想试一下呢？

特殊攻击部分

■火系

かえんほうしゃ	火焰放射	95	100	15	10%几率烧伤对方
だいもんじ	大字火	120	85	5	10%几率烧伤对方
ねっぷう	热风	100	90	10	10%几率烧伤对方
ふんえん	喷烟	80	100	15	30%几率烧伤对方
ふんか	喷火	—	100	5	威力随自己HP下降而下降，最大为150

火焰放射和大字火在本作依旧是出色的特攻技能，新技能喷烟虽然威力低一些，但烧伤的几率比较高，而且又是全体攻击技能，在双打中意义非凡。喷火在过去比较鸡肋，如今速度较快的爆炎兽能够使用这个技能，依靠速度优势，要完全发挥出威力也不是很困难的事情呢！

■水系

オクタンほう	墨汁炮	65	85	10	50%几率下降对方命中
しおふき	潮吹	—	100	5	威力随自己HP下降而下降，最大为150
だくりゅう	浊流	95	85	10	30%几率下降对方命中
なみのり	冲浪	95	100	15	无特效
ハイドロポンプ	水压	120	80	5	无特效

水系特攻技能最大的变化就是冲浪了，因为变成了全体攻击技能，在双打中有很重要的地位。潮吹就不像喷火那样了，因为没有高速度的PM能够领悟，在通常情况下想发挥出150的最大威力几乎是不可能的。

■草系

エナジーボール	能量球	80	100	15	10%几率下降对方特防
ギガドレイン	亿万吸取	60	100	10	对方受到伤害的一半用来回复己方HP
くさむすび	草绳结	—	100	20	对方体重越大，威力越大，最大为120
シードフレア	种子闪光弹	120	85	5	40%几率下降对方特防

草系原本特攻能力弱，现在这个局面得到了很好的改观。能量球稳定可靠，亿万吸取的PP值有所增加，再也不用过分顾虑使用。草绳结虽然比不上前两者，但能学的PM数量相当多，对于需要草系攻击技能的非草系PM来说，还是有一定的作用的。至于种子闪光弹，看它的威力和特效，就知道为什么是神兽的独有技能了。

■电系

かみなり	雷电	120	—	10	30%几率麻痹对方，对方在天空时威力加倍。晴天时命中为50%，雨天时为必中，其他情况下为70%
１０まんボルト	十万伏特	95	100	15	10%几率麻痹对方
ほうでん	放电	80	100	15	30%几率麻痹对方
チャージビーム	充电光束	50	90	10	70%几率提升特攻

电系特攻输出能力一向都不错，雷电威力大，PP多，追加麻痹的几率不低，而且在雨天时还能很好解决命中问题。放电是实用的全体攻击技能，只是追加的麻痹效果比起喷烟的烧伤效果来说是有些差距。充电光束不仅仅是电系的专利，对于其它高特攻的PM来说也有很高的使用价值，虽然它的目的主要还是用来强化能力，但也足够对付少数怕电的PM了。至于十万伏特，和火焰放射、冷冻光相比起来可能是最弱的（追加效果），可是一直都是电系的主力特攻技能。

冰系

ふぶき	暴风雪	120	—	5	10%几率冰冻对方，雪天时为必中，其他情况下命中为70%
れいとうビーム	冷冻光	95	100	10	10%几率冰冻对方

冰系技能主要变化就是暴风雪的命中率调整，这样的话会有不少PM为了配合雪天战术而去选择这个技能，但冷冻光仍是冰系特攻技能的首选。

■超能系

サイコキネシス	精神干扰	90	100	10	10%几率下降对方特防
じんつうりき	神通力	80	90	30	10%几率令对方害怕，对使用“变小”的目标威力加倍
ミストボール	迷雾球	70	100	5	50%几率下降对方特攻
ラスターパージ	光栅清洗	70	100	5	50%几率下降对方特防
ゆめくい	食梦	100	100	15	只能命中睡眠状态的目标，对方受到伤害的一半用来回复己方HP

超能系没有新增什么特攻技能，最强招依然非精神干扰莫属。神通力PP很多，威力只略低于精神干扰；迷雾球和光栅清洗是水都兄妹的专利，主要注重恐怖的附加效果；食梦虽然有使用限制，不过在双打中使用起来却很方便，只要让队友帮忙催眠就可以了。

■龙系

あくうせつだん	亚空切断	100	95	5	容易会心
りゅうのいぶき	龙之吹息	60	100	20	30%几率麻痹对方
りゅうのはどう	龙之波动	90	100	10	无特效

亚空切断是最强的龙系技能，和空中爆破一样，只能是神兽才可以享受的特权。不过这也不要紧，对于其它龙系PM来说，有龙之波动就够用了。

■恶系

あくのはどう	暗之波动	80	100	15	20%几率令对方害怕

恶系的特攻技能如今只剩下了暗之波动一招，但它却是非常实用，威力、PP、命中以及追加效果方面，都没什么好抱怨的。

■普通系

きりふだ	底牌	—	100	5	技能剩余PP越少，威力越大
さばきのつぶて	制裁之石	100	100	10	属性随持有プレート属性的不同而变化
ハイパーボイス	高音	90	100	10	无特效
しぼりとる	榨取	—	100	5	对方HP越多威力越大，最大为120
トライアタック	三角攻击	80	100	10	20%几率使对方麻痹、冰冻或者烧伤

普通系的特攻技能并不算太突出，最好用的技巧应该是三角攻击了，其特效非常有用。高音算是差强人意，制裁之石作为普通系神兽的绝技，实际上并没有那么强大。

■格斗系

きあいだま	气合弹	120	70	5	10%几率下降对方特防

气合弹是格斗系的特攻大绝招，虽然命中有一些问题，但凭借着格斗系技能优秀的打击面，气合弹还是很受特攻型PM的欢迎的，卡比兽和快乐的噩梦。

■毒系

ヘドロばくだん	毒爆弹	90	100	10	30%几率令对方中毒

毒爆弹变成特攻技能后，耿鬼和假面玫瑰可谓是最大的受益者，但不少会舞剑的草+毒系PM却因此蒙受了不小的损失。

■地面系

だいちのちから	大地之力	90	100	10	10%几率下降对方特防

毒爆弹变成特攻技能后，耿鬼和假面玫瑰可谓是最大的受益者，但不少会舞剑的草+毒系PM却因此蒙受了不小的损失。

■飞行系

エアスラッシュ	真空切	75	95	20	30%几率使对方害怕
エアロブラスト	空中爆破	100	95	5	容易会心

真空切的威力不是很理想，不过主要就是为了追求害怕效果。空中爆破变成了特攻技能，可以配合冥想，对于露基亚来说真是个好消息。

■虫系

ぎんいろのかぜ	银色之风	60	100	5	10%几率提升全能力
シグナルビーム	信号光线	75	100	15	10%几率混乱对方
むしのさざめき	虫鸣	90	100	10	10%几率下降对方特防

虫系特攻技能中最显眼的自然是虫鸣，它的性能和精神干扰一样的出色，对于一些特攻能力不错的虫系来说真是福音。银色之风主要还是去赌那10%的全能力提升几率，对于运气不佳的玩家来说，这个技能基本上没有什么作用。至于信号光线，在有了虫鸣后，谁还会想到它么?

■岩系

げんしのちから	原始力量	60	100	5	10%几率提升全能力
パワージェム	能量宝石	70	100	20	无特效

岩系的特攻技能也许是全属性中最弱的……不过这也没关系，反正岩系也没几个靠特攻打天下的PM。多刺菊石兽还可以考虑下原始力量来搏特效。

■鬼系

あやしいかぜ	怪异风	60	100	5	10%几率提升全能力
シャドーボール	影球	80	100	15	20%几率下降对方特防

影球作为特攻技能显然还是更合适，因为正好和特效相匹配，不少擅长特攻的PM都能学到该技能。至于怪异风，和银色之风、原始力量一样，姑且用作检验自己运气的一种手段吧!

■钢系

ラスターカノン	光栅炮	80	100	10	10%几率下降对方特防

很平庸的特攻技能，即使是钢系PM也未必会去考虑它，更不要说其他PM了。

条件攻击型

和直接攻击型技能不同，这些技能的使用往往有这样那样的条件限制，但相应的，它们的威力或者性能比起直接攻击型技能来说要更加出色。想要发挥出它们的作用，那么就要好好研究下这些条件限制。

オーバーヒート	燃烧殆尽	140	90	5	特攻技能,属性火,命中后下降2级特攻
リーフストーム	绿叶风暴	140	90	5	特攻技能,属性草,命中后下降2级特攻
サイコブースト	精神增压	140	90	5	特攻技能,属性超能,命中后下降2级特攻
りゅうせいぐん	流星群	140	90	5	特攻技能，属性龙，命中后下降2级特攻
アームハンマー	重臂锤	100	90	10	物攻技能,属性格斗,命中后下降1级速度
ばかぢから	蛮力	120	100	5	物攻技能，属性格斗，命中后下降1级物攻和物防
インファイト	近身拳	120	100	5	物攻技能，属性格斗，命中后下降1级物防和特防

这类技能的特点是命中目标后会下降自身能力，想要让PM留下来继续战斗就多少有些困难。一般来说，PM使用这些技能是为了游击，也就是攻击后立刻换人，不留在场上过多纠缠，配合专爱系道具的话，效果会非常好。白色香草虽然能够恢复下降的能力，但只是一次性用品，一般情况下没什么用处。燃烧殆尽、绿叶风暴、精神增压、流星群下降的能力只是特攻，所以PM还可以靠自身强劲的物攻技能留在场上继续战斗。火烈鸡、血翼飞龙、攻击形态迪奥西斯这类二刀流PM就是典型的例子。蛮力和近身拳会下降自身防御能力，这等于说会让对方还击时的技能威力得到提高，尤其对于高速度PM来说要慎用。重臂锤可能是一个比较特殊的例子，虽然会让速度下降从而丧失先手优势，但会使“螺旋球”这个技能的威力得到充分保证，对于选择了螺旋球而不是彗星拳的合金十字来说，重臂锤这个技能也算是不可或缺哦！

ブラストバーン	爆裂燃烧	150	90	5	特攻技能,属性火,命中后下回合无法行动
ハイドロカノン	高压水炮	150	90	5	特攻技能,属性水,命中后下回合无法行动
ハードプラント	硬化植物	150	90	5	特攻技能,属性草,命中后下回合无法行动
ときのほうこう	时空咆哮	150	90	5	特攻技能,属性龙,命中后下回合无法行动
ギガインパクト	亿万冲击	150	90	5	物攻技能,属性普通,命中后下回合无法行动
はかいこうせん	破坏光	150	90	5	特攻技能,属性普通,命中后下回合无法行动
がんせきほう	岩石炮	150	90	5	物攻技能,属性岩,命中后下回合无法行动

这类技能相信大家都不陌生，它们虽然威力巨大，但是要丧失一回合的行动，往往还不如连续攻击两回合合算。但如果PM的HP已经不足，那么把这些技能作为最后一击来使用倒也是可行的，尤其是在频危时能够提升技能威力的主角PM，不妨考虑下这些技能。一个特殊的例子就是懒猴王，使用亿万冲击时，仍然只会停留1回合，这和它使用正常技能攻击时休息1回合的效果是一样的，只不过在休息的那回合无法换人了。此外，如果使用“睡觉+梦话”的组合时，这类技能若被梦话发动，那么停留的那回合会被计算在睡眠持续的时间中，也算是稍稍提高了效率，不过实战时并没有太大价值。

ソーラービーム	太阳光	120	100	10	首回合蓄力，下回合攻击；晴天时不用蓄力可直接攻击，雨天、雪天、沙尘暴时威力减半
ロケットずつき	火箭头槌	100	100	15	提升1级物防，首回合蓄力，下回合攻击
かまいたち	镰鼬	80	100	10	首回合蓄力，下回合攻击，容易会心
ゴッドバード	神鸟	140	90	5	首回合蓄力，下回合攻击，容易会心，30%几率使对方害怕

比起上一类技能来说，这类技能更为差劲，虽然同样需要2回合，但这类技能要等到第2回合才出手攻击，这样的话很难保证能够目标，对方一见到这情形，肯定换上抵抗该攻击的PM上场了。虽然道具“力量药草”可以让这类技能不需要首回合蓄力即可使出，但该道具是一次性用品，还是无法从根本上解决问题。神鸟的威力较大，特效优秀，火箭头槌还有提升防御的效果，也许它们还值得配合力量药草来使用。太阳光虽然需要蓄力，不过一般都是结合晴天战术来使用的，这自然也没有什么可担忧的了。

きあいパンチ	气合拳	150	100	20	物攻技能，属性格斗，先制蓄力，若当回合不受到攻击伤害才会后制攻击

气合拳从诞生起就是大热门技能，格斗系PM靠它可以开山断石，非格斗系PM靠它也能增大打击面和提高伤害输出能力。虽然有着当回合不能受攻击的限制，但玩家们早就找到了解决方法——配合替身、封锁对方行动的技能是最基本的手段，利用自己的先读意识捕捉对方的空隙，更是高手的实力体现了。

フレアドライブ	炽热推进	120	100	15	物攻技能，属性火，自己受到的伤害为对方受到伤害的1/3，10%几率烧伤对方
ウッドハンマー	木锤	120	100	15	物攻技能，属性草，自己受到的伤害为对方受到伤害的1/3
ボルテッカー	高压电击	120	100	15	物攻技能，属性电，自己受到的伤害为对方受到伤害的1/3，10%几率烧伤对方

すてみタックル	舍身撞	120	100	15	物攻技能，属性普通，自己受到的伤害为对方受到伤害的1/3
じごくぐるま	地狱车	80	80	25	物攻技能，属性格斗，自己受到的伤害为对方受到伤害的1/4
ブレイブバード	勇鸟	120	100	15	物攻技能，属性飞行，自己受到的伤害为对方受到伤害的1/3
もろはのずつき	诸刃突	150	80	5	物攻技能，属性岩，自己受到的伤害为对方受到伤害的1/2

这类技能的效果可以用“双刃剑”来形容，不过在实战中，为了追求高威力，自己受到一些伤害往往也是值得的。HP能力高的PM所受到的反弹伤害百分比会小一些，而HP较低的PM被反弹伤害的影响也就更大了。沙瓦郎拥有“舍身”特性，效果是让这类技能的威力加倍，但反弹伤害也就更大，使用起来比较危险。“石头脑袋”这个特性可以消除掉反弹伤害，但其中效果最显著的例子当属化石鱼。凭借这个特性，它可以安心使用威力巨大，但反弹伤害也挺吓人的诸刃突，虽然它物攻能力不算很突出，但一出手就是威力高达150的大绝招，有谁不怕呢？

じばく	自爆	200	100	5	物攻技能，属性普通，当回合对方物防减半，使用后自己死亡
だいばくはつ	大爆发	250	100	5	物攻技能，属性普通，当回合对方物防减半，使用后自己死亡

这两招自杀技能大家也是不陌生了，可惜的是从最早的红绿黄蓝到如今的珍珠钻石，一直都没能增加其他属性的自杀技能，未免让人觉得遗憾。由于具有使对方物防减半的效果，所以这两招的实际威力分别是400和500，一般情况下威力是足够解决掉对方了。在体力不足时去爆炸，将对方体力充足的PM拉下水一同陪葬，是很惬意的事情。不过爆炸所付出的代价是自己的生命，所以一旦爆炸失败，比如被对方保护，或者换上岩钢鬼属性的PM来抵御，那就会血本无归。虽然大爆发的威力比自爆要高，但有些PM没有大爆发，只好凑合用自爆了。爆炸威力大的PM数量有很多，它们可以轻松的和对方同归于尽，有代表性的PM有：毒臭鼬（引爆特性+高物攻大爆发）、木天狗和梦幻、千针豚（能够舞剑强化物攻再大爆发）、合金十字（基础物攻最高的大爆发）、卡比兽（具有本属性修正的自爆，实际威力有600）、大舌怪（具有本属性修正的大爆发，实际威力高达750！）。

はなびらのまい	花瓣舞	90	100	20	特攻技能，属性草，连续攻击2~3回合，之后自己会混乱
げきりん	逆鳞	120	100	15	物攻技能，属性龙，连续攻击2~3回合，之后自己会混乱
あばれる	暴走	90	100	20	物攻技能，属性普通，连续攻击2~3回合，之后自己会混乱
アイスボール	冰球	30	90	20	物攻技能，属性冰，连续攻击5回合，每次攻击威力都加倍，变圆状态时技能基本威力加倍
ころがる	滚动	30	90	20	物攻技能，属性岩，连续攻击5回合，每次攻击威力都加倍，变圆状态时技能基本威力加倍
さわぐ	吵闹	50	100	10	连续攻击2~5回合，其间双方无法进入睡眠状态

这类技能的共同特点是使PM处于失控状态，在这期间无法使用其它的技能，也无法作出交换指令，如果对方换上克制它的天敌，那么局面就相当危险。不过在有能力控制场面时，这类技能还是相当有用的。首先是逆鳞，威力极大，快龙龙舞一次后靠它足以横扫千军，甚至能秒杀一些带有冷冻光的PM；冰球和滚动胜在恐怖的威力，变圆后再使用的话，第5回合的威力足有960，试想有几个PM能承受

得起这种程度的攻击呢？不过需要强化的时间也更长，事先务必要做好准备工作，比如使用分身提高回避率，使用宇宙之力强化两防等等。其它的技能主要是威力不尽如人意，所以很少有人去考虑了。

とっておき	最终保留	130	100	5	物攻技能，属性普通，使用过其它所有技能后就可以任意使用该技能，但该技能若是PM的唯一技能则无法使用

招如其名，这个技能果然是“最终保留”下来的绝技，威力大，命中高且无副作用，只需要使用过其它的技能，就能够解除这个技能的“封印”。可能有人会觉得它用起来比较麻烦，实则不然，替身、保护/见切、下马威这类技能用一次也不需要付出多少代价，但却能给最终保留争取机会，舞剑、诅咒等技能更可以强化最终保留的攻击力，剧毒、电磁波等技能可以事先进行干扰……其实只要PM的配招中，没有和最终保留相冲突的技能，那么就不会影响到使用了！比较可惜的是，最终保留无法搭配道具专爱头巾，这样的话可能某些普通系会去选择报恩而不是它。

特效攻击型

特效攻击型技能的特点就是有着各种各样的特殊效果，所以选择这些技能时，往往不仅仅注重它们威力和命中的表现，其特殊效果也是重要的理由。或用这些特殊效果，也许就有可能扭转战斗的局势。

アクアジェット	水柱喷射	40	100	20	物攻技能，属性水，先制攻击
こおりのつぶて	冰雪飞射	40	100	30	物攻技能，属性冰，先制攻击
しんそく	神速	80	100	5	物攻技能，属性普通，先制攻击
でんこうせっか	电光石火	40	100	30	物攻技能，属性普通，先制攻击
しんくうは	真空波	40	100	30	特攻技能，属性格斗，先制攻击
マッハパンチ	音速拳	40	100	30	物攻技能，属性格斗，先制攻击
かげうち	暗影击	40	100	30	物攻技能，属性鬼，先制攻击
バレットパンチ	色彩拳	40	100	30	物攻技能，属性钢，先制攻击
ねこだまし	下马威	40	100	10	物攻技能，属性普通，先制攻击并使对方害怕，但只能在上场后第一回合使用
フェイント	佯攻	50	100	10	物攻技能，属性普通，先制攻击，能命中使用保护/见切的目标，若目标没有使用保护/见切，则会使用失败
ふいうち	不意打	80	100	5	物攻技能，属性恶，先制攻击，若对方当回合没有使用攻击技能则会失败

这类技能的共性就是先制攻击，由于能够无视双方速度能力而保证先手优势，所以它们的威力普遍比较低，但在一些关键场合，即使是这点威力也够用了。像水柱喷射、音速拳这类克制其它属性的技能，还能够给所克制的PM带来很大伤害的，典型的例子可能就是发动特性后的企鹅王了。当然这其中还有少数技能有不错的威力，如神速和不意打，其中不意打可是鬼系和超能系PM的克星，它们贸然攻击的话，很有可能被先秒掉呢！

マジカルリーフ	魔法树叶	60	—	20	特攻技能，属性草，必定命中对方
でんげきは	电击波	60	—	20	特攻技能，属性电，必定命中对方
だましうち	暗算	60	—	20	物攻技能，属性恶，必定命中对方
スピードスター	迅星	60	—	20	特攻技能，属性普通，必定命中对方
あてみなげ	过肩摔	70	—	10	物攻技能，属性格斗，必定命中对方，后制攻击
はどうだん	波导弹	90	—	20	特攻技能，属性格斗，必定命中对方
つばめがえし	燕返	60	—	20	物攻技能，属性飞行，必定命中对方
シャドーパンチ	暗影拳	60	—	20	物攻技能，属性鬼，必定命中对方
マグネットボム	磁力炸弹	60	—	20	物攻技能，属性钢，必定命中对方

这类技能都是必中攻击，此外，低下的威力也算是它们的共性……不过波导弹是一个例外，它的威力高达90，比格斗系的常规技能威力还要高，可以说是分身月精灵的噩梦，可惜能学的PM太少了。剩下几个技能的威力实在可怜，不过飞行系和鬼系缺少强威力物攻招，这时候考虑用下必中技还是可以的。

ほのおのうず	火焰漩涡	15	70	15	特攻技能，属性火，3~6回合内使对方无法交换下场，且每回合损失1/16HP
マグマストーム	熔岩风暴	120	70	5	特攻技能，属性火，3~6回合内使对方无法交换下场，且每回合损失1/16HP
うずしお	漩涡	15	70	15	特攻技能，属性水，3~6回合内使对方无法交换下场，且每回合损失1/16HP
からではさむ	贝壳夹	35	75	10	物攻技能，属性水，3~6回合内使对方无法交换下场，且每回合损失1/16HP
しめつける	捆绑	15	75	20	物攻技能，属性普通，3~6回合内使对方无法交换下场，且每回合损失1/16HP
まきつく	卷紧	15	85	20	物攻技能，属性普通，3~6回合内使对方无法交换下场，且每回合损失1/16HP
すなじごく	沙地狱	15	70	15	物攻技能，属性地面，3~6回合内使对方无法交换下场，且每回合损失1/16HP

它们的特殊效果就是能够限制对方交换下场，所起到的作用和“黑眼神”大致相似，虽然只能持续3~6回合，但一般情况下来说是足够用了。此外被束缚的PM每回合还要损失1/16HP，如果再身背剧毒状态，那么也会损失相当多的HP。所以使用这类技能的PM，一般都会搭配寄生种子、剧毒等技能，配合灭亡歌的话会有更大的威胁，只不过除了画画狗外（它有必要这么用吗？），只有乘龙能够使用这个组合。束缚技能的威力几乎都可以忽略不计，不过熔岩风暴却例外，毕竟它是熔岩兽的专利技能啊！此外它们的命中率也有问题，为了保证捕获的成功率，装备道具精准镜片还是相当有必要的。

しおみず	潮水	65	100	10	特攻技能，属性水，目标HP低于1/2时，威力加倍
ゆきなだれ	雪崩	60	100	10	物攻技能，属性冰，后制攻击，当回合若受到伤害，技能威力加倍
リベンジ	复仇	60	100	10	物攻技能，属性格斗，后制攻击，当回合若受到伤害，技能威力加倍
おいうち	追击	40	100	20	物攻技能，属性恶，能够击中交换下场的PM且此时威力加倍
しっぺがえし	报复	50	100	10	物攻技能，属性恶，比对方后攻击时，威力加倍
ダメおし	欺压	50	100	10	物攻技能，属性恶，对方若在已当回合受到攻击伤害，威力加倍
ウェザーボール	天气球	50	100	10	特攻技能，属性普通，属性能够随着天气的不同而改变，且威力加倍
きつけ	苏醒	60	100	10	物攻技能，属性普通，对麻痹的目标威力加倍，但能解除目标的麻痹状态
めざましビンタ	清醒拍打	60	100	10	物攻技能，属性格斗，对麻痹的目标威力加倍，但能解除目标的格斗状态
じたばた	垂死挣扎	—	100	15	物攻技能，属性普通，自己HP越少，威力越大，最大威力为200
きしかいせい	起死回生	—	100	15	物攻技能，属性格斗，自己HP越少，威力越大，最大威力为200
からげんき	空元气	70	100	20	物攻技能，属性普通，自己处于麻痹、烧伤、中毒状态时，技能威力加倍

这类技能的共同特点就是，当满足指定条件时，技能威力会得到提升，所以使用这些技能的PM，都是要想方设法满足提升威力的指定条件，从而把技能的威力完全给发挥出来。由于这些条件不一，我们来一个个说明下。潮水要求对方HP低于1/2，但这个条件很难控制，对方完全可以在自己PM的HP不足时选择换人或者使用回复技能，不过在双打中，让队友先攻击目标使其HP下降，然后再让这个PM使用潮水，就很容易满足威力加倍的条件了。雪崩和复仇相比之下就好用多了，只需要想方设法引诱对方攻击自己即可，配合气合拳或者替身都相当好用的。追击也是一个非常强大的技能，虽然它加倍时威力也只有80，但能够命中交换下场的目标，这是任何技能都做不到的，抓住机会的话，能够给对方PM造成重创甚至是致命伤害，使其没有东山再起的可能。配合追击的手段有很多，除了利用状态技能干扰对方，逼迫其交换下场外，利用自身强大的攻击力来压制，使对方胆怯逃走，再进行追击，这也是比较简单实用的手段。报复用起来比较简单，只要速度低于对方，或者对方要换人，那么报复的威力都能达到100。欺压大多是在双打中使用，不过对方先因为混乱而攻击自己，那么欺压的威力同样也能够加倍，但实用意义不大。天气球就没什么好说的了，显然是要配合天气来使用的，需要注意的是除了天气小子外，假面玫瑰也可以使用这个技能，在晴天中作为一招火系特攻技能来使用还是蛮不错的。苏醒和清醒拍打的作用有限，一般情况下，让对方留着麻痹或者睡眠的状态会更合算，但对于“根性”特性的PM自然另当别论了。垂死挣扎和起死回生是非常强大的技能，一般要使用它们的话，目标都是朝着最大威力去的，搭配的技能不是替身就是忍耐，再配合道具速度果或者攻击果如同锦上添花。空元气的指定条件也很容易实现，只要想办法让自己处于异常状态即可，比如去强顶对方的状态技能，或者干脆带剧毒之球或火焰之球。“根性”和“魔法防御”特性也可以很好的搭配这个技能，前者能使威力更上一层楼，后者能够使PM不因中毒或烧伤而损失HP。

タネマシンガン	种子机枪	10	100	30	物攻技能，属性草，连续攻击2~5次
つららばり	冰柱针	10	100	30	物攻技能，属性冰，连续攻击2~5次
おうふくビンタ	连环拍打	15	85	10	物攻技能，属性普通，连续攻击2~5次
たまなげ	投弹	15	85	20	物攻技能，属性普通，连续攻击2~5次
とげキャノン	尖刺加农	20	100	15	物攻技能，属性普通，连续攻击2~5次
みだれづき	乱突	15	85	20	物攻技能，属性普通，连续攻击2~5次
みだれひっかき	乱抓	18	80	15	物攻技能，属性普通，连续攻击2~5次
れんぞくパンチ	连续拳	18	85	15	物攻技能，属性普通，连续攻击2~5次
つっぱり	突张	15	100	20	物攻技能，属性格斗，连续攻击2~5次
ボーンラッシュ	骨头闪	25	80	10	物攻技能，属性地面，连续攻击2~5次
ロックブラスト	岩石爆破	25	80	10	物攻技能，属性岩，连续攻击2~5次
ミサイルばり	导弹针	14	85	20	物攻技能，属性虫，连续攻击2~5次
ダブルアタック	双重攻击	35	90	10	物攻技能，属性普通，连续攻击2次
にどげり	二段踢	30	100	30	物攻技能，属性格斗，连续攻击2次
ホネブーメラン	骨头镖	50	90	10	物攻技能，属性地面，连续攻击2次
ダブルニードル	双针	25	100	20	物攻技能，属性虫，连续攻击2次，20%几率使对方中毒
トリプルキック	三段踢	10	90	10	物攻技能，属性格斗，连续攻击3次，每次攻击时威力都增加10

以上这些技能都是连续攻击技能，其作用是能够将威力分散开来，在击破对方的替身后还可以攻击到本体，这样的话就可以破解一些和替身相关的技能组合。另外，由于每次攻击的基础威力低，所以能够满足“技师”特性的发动条件，比如说双重攻击在“技师”的作用下，实际威力可以达到35x1.5x2=105，但是基础威力为70的切断就不行了。不过话说回来，连续攻击技能虽然多，但大部分都是垃圾技能，平时能用到的也就是骨头闪、骨头镖、岩石爆破、双重攻击、二段踢这类技能，其他那些威力实在难以保证。

でんじほう	电磁炮	120	50	5	特攻技能，属性电，麻痹对方
こごえるかぜ	冻结风	55	95	15	特攻技能，属性冰，使对方速度下降
はたきおとす	打落	20	100	20	物攻技能，属性恶，使对方失去持有道具
ほしがる	索要	40	100	40	物攻技能，属性普通，可偷窃对方的持有道具
どろぼう	偷窃	40	100	10	物攻技能，属性恶，可偷窃对方的持有道具
ばくれつパンチ	爆裂拳	100	50	5	物攻技能，属性格斗，使对方混乱
どろかけ	泼泥	20	100	10	特攻技能，属性地面，使对方命中下降
マッドショット	泥浆喷射	55	95	15	特攻技能，属性地面，使对方速度下降
おしゃべり	喋喋不休	60	100	20	特攻技能，属性飞行，使对方混乱
ついばむ	啄食	60	100	20	物攻技能，属性飞行，夺取对方的持有果实并发动其效果
むしくい	蛀蚀	60	100	20	物攻技能，属性虫，夺取对方的持有果实并发动其效果
とんぼがえり	蜻蜓返	70	100	20	物攻技能，属性虫，使自己的PM交换下场，且在被禁止交换的情况下依然有效
がんせきふうじ	岩石封	50	80	10	物攻技能，属性岩，使对方速度下降

这类技能才是名副其实的“特效攻击技能”，只要技能命中，那么一定会带来追加效果。追加的特效有很多种：电磁炮、爆裂拳是追加异常状态，而且威力巨大，所以为了平衡起见，它们的命中率显得相当糟糕；不过喋喋不休是一个例外，它的威力不高，但命中率却极其稳定，完全取代了怪异光的作用，只可惜是音符鸟的专利技能。冻结风、泥浆喷射、岩石封的效果是下降速度，虽然比不上追加麻痹状态，不过对一些高速度的PM来说还是相当有效的。索要和偷窃能够夺取对方道具，但只能在自己未装备道具时才有效果，不见得比打落好用。打落可以一个个废掉对方的装备道具，而对方除了更换粘稠特性的PM外，没有防范它的好办法。啄食和蛀蚀针对的对象是果实，不过并不限制自己是否装备有道具，相比之下还是比较好用的。蜻蜓返应该是这其中最出色的技能了，基础威力不低，交换PM下场的效果非常实用，不仅提高了换人的效率，而且还很好的保护了使用者，可以说是PM游击时不可或缺的技能。飞天螳螂就可以在发动了虫系警报特性后，不断的用蜻蜓返攻击，若再携带专爱头巾，威力将会相当可观，但比它慢的PM却无法给它造成伤害。

无差别伤害型

这类技能刚好和直接攻击型技能相反，它们的威力同己方攻击力和对方防御力的高低无关，都能造成无差别的伤害。这对于一些攻击力低下的PM来说，是非常实用的攻击技能。当然有时候它们还用来对付一些高防御的PM，通常攻击无法打倒的PM，使用无差别攻击技能却往往有更好的效果！此外，既然是无差别伤害，那么是物理攻击还是特殊攻击都没所谓了。

サイコウェーブ	精神波动	—	80	15	属性超能，使对方受到自己等级的0.5~1.5倍伤害
りゅうのいかり	龙之怒	—	100	10	属性龙，使对方受到40点伤害
ソニックブーム	音速爆破	—	90	20	属性普通，使对方受到20点伤害
ちきゅうなげ	地球投	—	100	20	属性格斗，使对方受到与自己等级相等的伤害
ナイトヘッド	夜影	—	100	15	属性鬼，使对方受到与自己等级相等的伤害

这些技能是典型的无差别伤害攻击技能，代表是地球投和夜影。当PM为100级时，它们的伤害可达到100点，4~5下就可以解决掉大部分PM，只有少数HP能力极其夸张的PM才能有效抵抗它们的伤害。对于攻击力低下的PM来说，这恐怕是最好的技能了。精神波动的伤害浮动较大，且能学到的PM也不多，没有以上两个技能使用的广泛。至于龙之怒和音速爆破，在闯关时用用倒还可以，随着PM级别的上升，它们的伤害也显得微不足道了……

がまん	克制	—	100	10	属性普通，先制攻击，本回合与下回合无法行动，之后再将这两回合受到的伤害2倍返还
カウンター	反击	—	100	20	属性格斗，后制攻击，将本回合受到的物理攻击伤害2倍返还
ミラーコート	镜面反射	—	100	20	属性超能，后制攻击，将本回合受到的特殊攻击伤害2倍返还
メタルバースト	金属爆破	—	100	10	属性钢，将本回合受到的伤害1.5倍返还

这4个技能是反击技，它的威力大小只和自己损失的HP有关，所以即使自己攻击力再差，对方防御力再高，也很有可能通过一次反击秒掉对方的PM。HP能力出色的PM比较适合使用反击技，因为它们损失的HP百分比较少，但反击的威力却更大。不过，由于反击技的意义在于出其不意，所以任何PM都可以胜任反击的角色，只要能在对手猝不及防的情况下完成1~2次成功的反击，任务就算完成了。“反击”和“镜面反射”所对应的分别是物理和特殊攻击，这样的话在反击时可能会受到一些限制，不过少数PM是可以同时学到这两个技能的，这样就不会有什么漏洞了。克制和金属爆破是另一种类型的反击技，前者的反击伤害输出需要等待2回合，后者反击威力较小且并不是后制攻击，所以只有速度低于对方时才能够生效。

つのドリル	尖角钻	—	30	5	属性普通，一击必杀技（对方等级高于自己时无效）
ハサミギロチン	断头台	—	30	5	属性普通，一击必杀技（对方等级高于自己时无效）
ぜったいれいど	绝对零度	—	30	5	属性冰，一击必杀技（对方等级高于自己时无效）
じわれ	地裂	—	30	5	属性地面，一击必杀技（对方等级高于自己时无效）

这类技能的非常恐怖，只要成功命中，那么对方就难逃一死！虽然一击必杀技的命中率非常低，但是一旦命中就意味着对方要损失至少1名PM，这对使用的一方来说是极其有利的。通过“睡觉+梦话”、“心眼/锁定”的帮助，可以更好的发挥出一击必杀技的威力。所以在正式或者非正式的对战场合，这类技能都是禁止使用的，当然对电脑时就不用客气，尽情的去虐待它吧！（反正它也会用一击必杀技来折磨你）

いかりのまえば	愤怒门牙	—	90	10	属性普通，令对方当前HP减半
いたみわけ	痛平分	—	100	20	属性普通，使双方平分当前HP的总合
がむしゃら	莽撞	—	100	5	属性普通，使对方HP等于自己当前的HP，自己HP高于对方时无效

以上这三个技能是无差别伤害技能中威力最大的。首先是愤怒门牙，所造成的伤害非常大，HP多的PM吃了一次愤怒门牙后会大伤元气，而HP不足的PM虽然不怎么怕愤怒门牙，但却有被其他攻击技能杀掉的危险。配合替身和剧毒，愤怒门牙显得威力十足，虽然拉达和丸鼠貌不惊人，但除了鬼系外，没几个PM不惧怕它们的愤怒门牙的。痛平分的伤害虽然不高，但却可以用来恢复自身HP并杀伤对方，对于擅长消耗的PM来说非常有价值。配合替身时比较好用，替身所削减的HP，正好帮助痛平分来加强效果。最后一个技能是莽撞，也是最拉风的技能了。它的攻击方式和垂死挣扎、起死回生有些相似，只不过所造成的是无差别伤害，而且也不可能杀死对方。即使如此，防范莽撞也要比防范垂死挣扎、起死回生麻烦的多。莽撞的用法有很多种：首先可以配合强力的攻击技能使用，让对方迫于压力而换上HP充足的PM，这时正好靠莽撞给它带来一次可观伤害。其次可以结合剧毒，身背剧毒的PM再吃一次莽撞的话，多半要立刻交换下场，否则必定毒发身亡，这时候就会让莽撞的PM有更多机会去再次攻击。还可以配合替身和分身，保证莽撞的使用者的安全。当然了，配合寄生种子+替身是更为理想，依靠这个组合可以让很多PM无所适从。使用莽撞的PM有几个比较特殊：嘟嘟利可以同时学到莽撞+垂死挣扎，这样的话可以靠垂死挣扎秒杀相当一部分PM，防御高或者岩钢系PM则交给莽撞，还有追击来防止吃了莽撞的PM逃走；气魄特性的袋龙可以靠莽撞打击到鬼系，这样的话没有任何PM可以去防范它的莽撞了，别忘了它还有起死回生，虽然比不上本属性的垂死挣扎威力大，但也足够用了。

以上是攻击技能部分的研究，攻击技能作为游戏中的主要伤害输出手段，其意义就像PM的爪牙一样。工欲善其事，必先利其器，对于PM来说也是一样的，了解了这些技能的作用和特点后，我们就能够指挥PM去更好的进行攻击。下次我们将分析辅助技能，敬请期待。

珍珠钻石BUG逐个数

新作珍珠钻石发售已经过了两个多月，从发售情况看还是深受广大玩家欢迎的，相信没有丢了口袋妖怪这游戏的面子，也证明口袋妖怪一直没有衰落。随着游戏的深入研究，隐藏要素逐一曝光，连任天堂还没有举行的活动获得的神兽等的都被发现了，在发掘这些隐藏要素同时也发现了不少BUG，这里让我总结一下目前发现的7个BUG的内容和应用：

1.变身复制技巧BUG：

相信已经有很多玩家知道此BUG，此BUG操作很简单，让会へんしん（变身）的精灵（像百变怪）在战斗时使用变身，然后在变身状态下被敌方打倒，那么该会变身的精灵会忘记变身，保留变身时那精灵会的技巧。

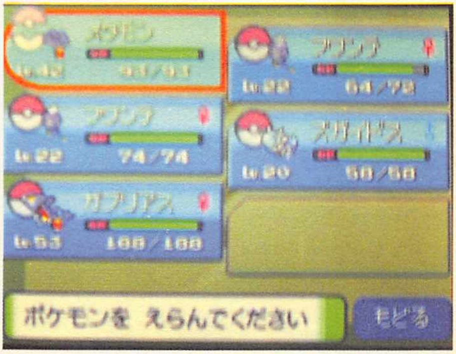




对于这个BUG，官方禁止不合法配招上wi-fi。但百变怪不是对战精灵，是生蛋器，对于这个BUG最好是利用在遗传上，像巨甲要遗传龙舞不用再由鲤鱼龙遗传到小火龙再到巨甲那么麻烦，只要会龙舞的百变怪和雌性的巨甲生蛋即可。利用此BUG方便各位经常上wi-fi对战的玩家。

2.道具复制BUG：

此BUG与上文的保留技巧BUG雷同，同样出自于会“变身”的精灵，现说说如何利用BUG复制道具：1.准备会へんしん（变身）的精灵和会どろぼう（小偷，46号招数机））或ほしがる（索要）的精灵，让会变身的精灵装备想复制的道具。2.到双打的敌方战斗，让会“变身”的精灵变成场上3只精灵的其中一只，之后让会“小偷/索要”的精灵攻击已变身的精灵（注意，要先变身，后小偷/索要，而且变身的精灵不能被打倒，否则复制道具失败），这样变身精灵还装备着道具，而小偷/索要的精灵也装备着道具，战斗完后把道具解除下来就完成了复制。



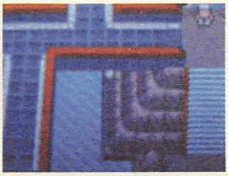


无疑此BUG是玩正版卡的玩家的福音，不用愁只有一个大师球、一个招数机。此BUG源于“变身”，而“变身”已经有一个BUG，看来设计游戏时设计者们忽略“变身”这个特殊的技巧，希望各位从这个技巧中体现到BUG带来的好处。

3.ナギサシティ（名木城）的桥BUG：

此BUG是否会对数据造成影响目前还没有定论，想尝试的玩家请先准备好会そらをとぶ（飞天）的精灵，在名木城桥与东北方两民居的山地连接处的阶级处用たんけんセット（冒险套装），到地下世界后马上回到主地图，回到地面后发现主角在桥下方的岩石里，而且主角可以在桥的移动范围里移动（在海上，岩石里移动）。由于回不了正常地方，所以请用“飞天”返回。





估计此BUG时数据上错误导致主角在回地面时到了下方的岩石里，因为本作是使用3D画面，在一幅地图上有多层结构，数据的错乱导致回到桥下方的数据上，希望今后不要在有这样的失误，发售游戏前先测试好，填补数据漏洞。

4.肥料BUG：

此BUG是7个BUG中最没有特色、乐趣的，估计是设计肥料时一些失误。要尝试的玩家请准备好肥料，到泥土前，打开道具栏，在杂物栏里选择肥料，这时系统会说没有泥土可以使用，之后却选择树果种下去，种完后再看看杂物栏，肥料没有使用过，而在泥土里的种子也不会受到肥料影响。

此BUG发现时比较无奈，原来设计者只设计了直接调查泥土使用肥料的方法，漏设计在道具栏里的使用，而树果却能在道具栏里选择种下，不公平……

5.PC入墙BUG：

从口袋妖怪联盟（ポケモンリーグ）２楼进入ユニオンルーム（无线通信大厅）后，退出，并来到口袋妖怪中心（ポケモンセンター）的２楼，就会被困在墙中无法出来。但官方对这个BUG描述得不好，应该是：原本在进入口袋中心2F的无线通信大厅前会自动存档，这样来说如果在大厅内不慎断电重进入游戏的时候应该是在进入通信大厅之前才对——但事实上一些玩家在大厅中断电后重新开始游戏的时候会发现自己根本不是在进入通信大厅之前的地方，而是在上次游戏记录的地方！



也就是说进入通信大厅之前的存档没有效果。在这种情况出现时如果再前往口袋中心的2F就会发生上述卡在墙中的情况。

而官方也提供了解决方法：当进入墙壁的问题发生后，请不要进行存档，直接关闭电源。然后重新启动游戏即可，然后调用先前的存档可继续进行游戏。然而如果不进行处理，当再次进入口袋妖怪中心的2楼时还会发生同样的问题。处理方法：读取前回记录后，来到ヨスガシティ（绿城），进入城内的上方的选コンテスト（美大赛）会场，与里面最左边的接待小姐对话。当被问及是否参加スーパーコンテスト通信时，选择第三个选项“やめる”。然后保存记录即可。之后就再也不会发生进入口袋妖怪中心2楼进入墙壁的问题。

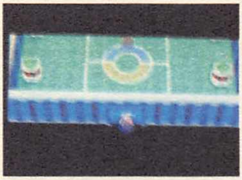




也有另一个解决方法：直接使用钻地设备进入地下一次、使用一下GTS同样可以解决上述BUG。不过我还没有遇到这个BUG，所以不对这BUG给太多评论。

6.天王的冲浪BUG：

现在炒的很滥的BUG，相信不少玩家也利用这个BUG完成那永远不能完成的任务：捕捉恶梦和草刺猬。首先说说如何利用BUG捕捉两神兽，未知且有兴趣的玩家请备份存档后再尝试。



草刺猬：

1.准备好会なみのり（冲浪）和会そらをとぶ（飞天）的精灵，到ポケモンリーグ（精灵联盟）的第一个天王的房间，在南方的门口处使用“冲浪”，出门后登陆。把手表跳到04记步器，且清零。

2.向东走200步，再向南走363步（总步数是563），然后向东走704步（总步数是1267）；
3.记录游戏，关闭电源，重启游戏读档继续游戏；
4.回到游戏后原来黑屏的画面变成花屏，向北走几步后打开道具“地图”，主角处于东北方的海面上，关闭地图回到游戏，原来的花屏变回正常画面，长长的路一直向北走到尽头，看见草刺猬就在尽头处，调查后战斗可以捕捉，Lv30的草刺猬；
5.离开请用“飞天”。




恶梦：
1.同草刺猬的第1步；
2.以最短的路线到上方的门处（用32步），再向北走193步（总步数是225），然后请记录游戏，关闭电源，重启游戏读档继续游戏；
3.回到游戏后向南走，直到撞墙为止，然后向北走1步，再向西直到总步数为434；
4.向南走228步，查看地图，主角在（满月岛）的左上方，关闭地图回到游戏后有海在主角的东方；
5.走到海边使用たんけんセット（冒险套装），到地下世界后马上返回；
6.向东方的海走去，一段路后海面变会漆黑，继续走又看到海；
7.继续走会有雾，这时请适当地向北走，一定路程后可以看到花屏的（新月岛）；
8.登陆后请在一个不是岩石、树的地方记录游戏，关闭电源，重启游戏读档继续游戏；
9.回到游戏后画面变回了漆黑，这时开启在道具栏的“地图”，看到主角在新月岛里，关闭地图后完整的新月岛显示出来，走进洞穴，Lv40的恶梦就在里面，调查后战斗可以捕捉；
10.这里不能使用“飞天“离开，请到岛的码头与船员谈话，之后返回（美央城）。

官方已经宣布此BUG会导致数据错乱，有很大后遗症，同时禁止这两只精灵上wi-fi。官方的行动显然是维护以后举行的活动，否则活动还没举行，全世界都有两只精灵，不得不禁止两只神兽的流通，至于导致数据错乱，严重后遗症，那要看各位玩家的RP，目前大部分玩家都没有后遗症，但也有个别的玩家反映说一星期后游戏严重错乱,存档不能删除，无法游戏等。所以请各位玩家克服自己的恐惧后再尝试这个BUG。








7.餐厅双人对战BUG：

先汗一下这个BUG，因为遇此BUG也需要RP。在律诗湖畔有家餐厅，里面全部是双打，每天能挑战一次，虽然那是赚钱的好地方，但是也有BUG存在：双打时有可能会花屏，己方精灵变成另外的精灵，攻击画面变成扔精灵球。战斗结束后就能解除，所以各位没有必要还是少到这家餐厅挑战。

其实我到现在还没有遇到这个BUG，（是RP好还是差？）详细情况还是不清楚，是否要达到什么条件才会出现这个BUG，希望能与遇到过的玩家交流交流。

其实BUG还远远不只7个，还有部分玩家发现的精灵复制BUG，还有一些恶性BUG。从另外一个方面看，虽然任天堂投入很长时间制作珍珠钻石，可是仍然有不少问题存在，如果像GB版作品那么多BUG就不好了。相信任天堂不会故意设计这些BUG，只能以粗心、大意、失误来形容，希望下一个作品更精彩，更完美。

文/银翼奇术师



神奇宝贝动画宝典·未解之谜

[前言]

若不是偶然瞥到墙上挂着的已经老旧的年历，若不是偶然听到广播里传来的“距离北京奥运会只有2年不到的时间了”，若不是盯着早已播放完毕的超级解霸，我几乎忘记时间在匆匆流逝。刚才还是小遥出世AG遍天下的时代，现在却已经将超过10集的DP收进脑海中。偶尔还会出现嚷嚷着“全国图鉴的386只宠物全部收集齐全了”而被人嘲笑落伍。这一切都不禁让我感慨：和神奇宝贝一起度过的时间的流逝速度真的能超过光速。

以上纯属胡扯，希望不要破坏了各位读者大人们赏书的雅致。神奇宝贝动画宝典——很荣幸我能在这里主持这档节目，和朋友一起分享心情真的是件很有意思的事情。连机体现游戏真正的乐趣；分享心得则是最好的体验动画魅力的方式。神奇宝贝动画宝典就是和大家一起分享心得，体验乐趣的场所。希望大家能喜欢这里，更希望大家能一起聊聊自己的感受。愚人痴语：“人是最喜欢互动的动物。”

关于动画的话题千千万万，分享的方式也多种多样。这次我选择了“未解之谜”这个话题。所谓未解之谜，就是科学上不成立的事实。到了动画中，未解之谜的存在是人为设计的，而不是真正的“事实”。几乎所有成功的动画中都有未解之谜，神奇宝贝中自然也有很多。设置未解之谜的目的很简单，就是增加悬念，激发观众的求知欲望。说明白点就是为了让动画更好看（众：你废话真多）……这次我把未解之谜当作话题，并不是为了把这些谜题的真相平铺出来，而是在分享心得体会的同时对它们能产生新的认识和了解。如果能从中感悟出什么，那么你绝对是达到最高等级的真粉丝。当然，我所叙述的只是动画中的很小一部分，其他还有很多秘密等着你去发现。好了，废话不多说，进入正题吧。

[NO.1 皮皮来自宇宙]

关于生命的起源，现在也许大多数人相信生命是起源于原始海洋的。但现在其他学说也是层出不穷，比如生命真正起源于淡水，或者生命是由外星球所带来的，等等。当然我不是想要在这里举办学术讨论会。神奇宝贝动画有很大程度上是自然的体现，当然不一定是真实自然完全的写照。目前被认为是宇宙来的神奇宝贝有：代表太阳的太阳岩，代表月亮的月石，代表星星的宝石海星，代表流星的皮皮。（当然，例如由宇宙DNA合成的代欧奇希斯之流是没有讨论意义的。）

在动画中对太阳岩、月石和宝石海星的描写远远不如皮皮，所以这次就拿皮皮来当代表。皮皮首次登场是在第6集《皮皮与月亮石》。小智等人见到了皮皮所跳的满月之舞，也听说了月亮石是皮皮来到地球时所驾驶的宇宙飞船。火箭队企图偷走月亮石，但在小智等人的阻止下没有得逞。部分被打碎的月亮石落在皮皮身上时，皮皮进化成了皮可西！虽然关于皮皮来自太空只是个传说，但在小智等人的心中还是留下了很深的烙印。然后第61集《皮皮对抗胖丁》中，皮皮想要飞向宇宙的愿望进一步暗示了皮皮是来自宇宙的说法。皮皮为了飞向宇宙在城镇里乱偷东西，偷走的东西被它们制造成了飞行船。连皮卡丘也被抓走当发电机！但在胖丁的捣乱，它们的飞行船没有成功来到宇宙，而是坠落到某湖畔。皮皮它们能飞到天空吗？小智的疑问也许得不到解答。第247集《皮皮跟皮宝宝跟流星》中，首次把皮皮和流星联系到了一起。皮宝宝的出现，不知道皮皮的秘密是趋向于更加神秘还是即将破解。皮皮的飞船再次出现，不过这次飞行比较成功。新出现的组织PFC，他们并不属于反派角色，相反我还是比较欣赏他们的做法，他们要得到皮皮的目的是研究自然。不过为了研究而去破坏的做法还是不能实现，不过我觉得出于研究的目的直接去找大木博士会更好些吧。皮皮的飞船再次飞起，飞向茫茫的宇宙。对战开拓区的第一集，也就是AG133《月见山，皮宝宝和皮皮和皮可西》再次把皮皮的秘密展现在大家眼前，不过并没有做太多补充，这里就不多提了。

综观剧情，皮皮的秘密主要有三个要点：来自宇宙，伴随流星出现，想去宇宙。皮皮是否真的来自宇宙？对此大木博士持肯定态度。最主要的谜题是，皮皮为什么来地球？皮皮为什么想去宇宙？剧情并没有对此交代，所以适当的推测和胡扯没什么区别……目前我比较认可的假说有两种：月亮石是月球的一部分，因为某种原因（比如陨石撞击）来到地球，所以皮皮才想利用球型飞行船回到月球上去；月亮石是来自宇宙的某星球的一部分，也是皮皮所控制的“飞行船”，但此飞行船损坏，坠落到地球上，皮皮想利用新的飞行船回到它们的故乡。前者比较符合月亮石的来源，但没有很好解释为什么皮皮和流星一起出现；后者把星球看作是“飞行船”看似十分不可思议，但如果是星球损坏而部分坠落的话，其他部分坠落成为流星带着皮皮来到地球就得以解释。



皮皮的秘密，把人类探索地外生命的事实联系在一起，揭示了宇宙的生命力。皮皮代表流星，代表宇宙，同时也代表自然。这可能是该谜题比较深的含义。

[NO.2 夏日庙会的幽灵鬼斯]

在说这集的时候，不由地想起最初中国国际电视总公司出版发行的52集动画《神奇宝贝》的VCD中，以不适宜青少年观看为由，没有收录第20集《幽灵神奇宝贝和夏日庙会》。至于那无聊到极点的理由，就是该集中出现了幽灵（想想现在的日本动画以及其他TV的发展趋势就寒）。其实我看了很多遍的这集，完全没有认为不适宜青少年观看的内容，不就一个奇怪的幽灵嘛……当时确实关心过头，以至于有一部分粉丝们没有看到这集。现在要买到未授权的神奇宝贝第一部可能是困难到了极点，去网上下载了看吧。

剧情中最不可思议的就是传说中在中元节的夜晚会出现的幽灵。君莎小姐说，有很多过世的人会在这一天来看望亲人。小刚和小次郎初来到岛屿的时候发现了一个美丽的少女，那个少女其实是在海边耸立的一块岩石。传说为了等待情人而一直站在海边，直到变成岩石（突然想起某万里长城的传说……）。而那少女其实是幽灵变成的。晚上，作祟的幽灵终于露出了真面目——鬼斯。但这只鬼斯与众不同，它拥有能随心所欲到连百变怪梦幻都可以甘拜下风的变身能力。小智派上皮卡丘，鬼斯变成捕鼠夹；小智派上小火龙，鬼斯变成了灭火器；小智派上妙蛙种子和杰尼龟，鬼斯变成妙蛙花和水箭龟（绝对零度寒）……不过仔细一想还是非常简单的，那是鬼斯利用催眠术让其他神奇宝贝产生了幻觉，并不是什么变身能力。总之小智等人的神奇宝贝完全不是它的对手。



最后还是小霞拿出了对付幽灵的魔物——十字架、大蒜、木桩、锤子……（恶魔城？）。由于太阳快要升起，无法在白天活动的鬼斯终于消失了。以下是两幽灵的对话：

鬼斯："今天的夏天已经结束了，你的传说在今后大概还会持续下去。"

少女："谢谢你，鬼斯。"

鬼斯："哪里，不客气，我只是一年来打工一次，让随着光阴流逝逐渐消失不见的传说再度在人们的记忆中复苏罢了。"

少女："明年也要麻烦你了。这么久以来，我一直在这个地方等着与他重逢的日子。以后也是。"

鬼斯："我是幽灵神奇宝贝，也许可以在某个地方遇见你情人的灵魂也不一定。到时候我一定会把你的心情转达给他的。"

少女："鬼斯，谢谢你。"

鬼斯的幽灵是否真的存在，可能答案已经在我们眼前。幽灵，或者说是岩石少女的灵魂，游荡在这个世界上，或许还真能让人不寒而栗。在第一代神奇宝贝中，属于"鬼"的神奇宝贝只有区区鬼斯家族而已，那么鬼斯本身是不是幽灵呢？我个人认为答案应该是否定的。鬼斯只不过是属性上属于鬼魂系的神奇宝贝，其真身也和其他神奇宝贝一样，是实体存在的。第23集《在神奇宝贝塔收服幽灵》中的鬼斯家族，就和第20集的鬼斯完全不同。显然，第20集的鬼斯确实是一个幽灵。故事本身没有太大悬疑，但在一向以清新休闲为主题的神奇宝贝动画中出现这样一集，确实值得思考。作者安排这样一场戏目，和主题完全格格不入。但作者还是安排了这样的戏目，到底有什么样的意义呢？在现实生活中，幽灵完全是人们的想象（某些"地球未解之谜系列"书籍中说的"真实"幽灵故事根本不可信）。所以从某种程度上，动画中出现幽灵完全是为了让剧情吸引观众。所谓的超自然现象能更好地让观众沉醉在剧情中。但相对来说，让幽灵这种超自然来客串在个人看来确实比较无聊。略带恐怖的片子确实不能让全部的小朋友接受。再加上神奇宝贝一向所自豪的"放心、健康、教育"的剧情，看来把这集踢出去还真是情有可原的。但绝对不能单方面否定它的优秀，因为这集的结局对我们的感染力是非常深的。

最后说一句，如果把这集看成是和游戏中的幽灵嘎拉嘎拉对应的话到还说得过去。毕竟动画是自游戏改编的嘛，忠实于原作而高于原作才是最成功的动画。

[NO.3 神奇宝贝的变异]

有时会在报刊杂志上读到关于某种动物在某个地区突然变异的事件。变异后的动物非常具有攻击性，不但攻击其他物种，还主动攻击人类。科学家探究动物变异的原因，发现大多数生物变异是由于该地区的自然环境异常所导致的。比如某次某国的核武器实验，核武器留下了巨大核污染使某岛屿附近动物突然变异成为残暴的"杀手"，最终用了许多人力物力还有高科技才把它们统统消灭。

神奇宝贝变异，也正是自然的写照。第19集《玛瑙水母，毒刺水母》中，由于火箭队的化学物质影响，一只玛瑙水母进化成了毒刺水母并开始变异，最终变成个头巨大的怪物。为了报复破坏它们居住环境的人类，毒刺水母率领玛瑙水母攻击海滩。妄图利用破坏生态为代价制造海滩饭店的金婆婆还四处找人对抗。最终在小霞的劝说和保证下，毒刺水母和玛瑙水母回到了海里。AG65集《击退溶食兽大作战》中，小智木守宫和一只溶食兽因为特殊光线的照射身体巨大化，开始了类似咸蛋超人的战斗。最终木守宫因为体力消耗过多复原，而溶食兽被某研究了**多年（远远超过神奇宝贝诞生时间……），溶食兽被博士用重量球收服。博士表示他会全力想办法让溶食兽复原的。另外，除了人为因素外，也存在着自然变异。自然变异的主题和环境保护虽然没有必然联系，但同样是动画中不可缺少的一块宝玉。比如第72集《四天王希巴登场》中的巨大大岩蛇、第88集《水晶大岩蛇》中的水晶大岩蛇（怎么都是大岩蛇？）等等。

很多人都说，如果能拥有这样一只变异的神奇宝贝，搞定道馆联盟还不是小菜一碟？也许是这样，但如果为了个人目的而强迫神奇宝贝变异的话，所承担的后果将是巨大的。第221～223集中，火箭队的南波博士为了激发神奇宝贝的潜能，开发了人工激发神奇宝贝愤怒的装置“南波南波5号”，虽然他的神奇宝贝看似变强了，但实际上，这种用强迫的方式去控制神奇宝贝的做法，完全和肆意改造自然没有区别。最终小智和阿宏连手打败了他。并告诉他，只有用心去照顾和培养神奇宝贝，才真正能激发它的潜能。



神奇宝贝的变异实在是不可思议的事情。比如被火箭队强迫进化的红色暴鲤龙，因为身上还留有鲤鱼王的基因而呈现红色。那么，如果红色暴鲤龙生蛋产生的后代会一样成为变异体吗？就游戏而言，红色仅仅是闪光造成的，“遗传”给后代只有和遇到野生闪光神奇宝贝的几率。而到了动画中，红色这一剧情被大大深化，红色暴鲤龙是基因突变的产物，那遗传给后代的可能性是很大的。而毒刺水母，不知道它在回到海中后时候还会继续呈现巨大的状态，个人认为短时间是难以复原了。单从主题来说，就算生存环境再次恢复欣欣向荣的景象，所造成的后果也不能马上恢复的。我们人类玩了数百年的环境，环境不玩我们数百年哪会甘心？

生物变异虽奇，源于环境问题。与其现在打着口号喊保护环境，还不如把这时间拿去看看神奇宝贝呢。读者大人们说是么？

[NO.4 拥有超能力的娜姿]

刚刚是幽灵，这次是超能力，现在人的想象能力真的不是一般的丰富啊……更何况，拥有超能力的不是神奇宝贝，而是人，活生生的人！关于某英国超能力大师上诉勇吉拉的事件大家一定有所了解吧？人类所谓的超能力，最多不过是利用“眼见不一定为实”的错觉来精心设计的魔术圈套罢了。所谓魔术是虚假的，而魔法是真实的。（是不是有些朋友觉得应该倒过来说？）现实中虽然不存在超能力，但人们把这一美好的愿望带到了动画中。

第22集《凯西，超能力大决斗》刚开始，一个面带阴险笑容的小女孩就出现在小智等人的面前。她指引了小智来到金黄市，并从火箭队手中救出了皮卡丘。一切不可思议都发生在这个女孩身上，女孩到底是什么人？金黄道馆外面，一个叔叔告诉小智千万不要进入道馆挑战，而是快点离开这里。但一心想得到徽章的小智还是走进了道馆。道馆中，小智认出道馆训练家娜姿手中的玩偶就是刚才的那个女孩。不等他继续吃惊，残酷的战斗就开始了。凯西进化成的勇吉拉的超能力完全没有破绽，小智的皮卡丘没几下就败下阵来。“打败了就陪我玩吧。”娜姿对小智等人使用了超能力。小智等人被瞬间移动到某个“城市”里，里面空无一人。而小刚突然发现这里的一切都是玩具，原来他们被娜姿移进了玩具盒中。娜姿手中的玩偶女孩出现了，用巨大的球想要和小智等人“玩”，幸亏刚才那个叔叔出现，救了小智等人。原来他就是娜姿的爸爸！他告诉小智等人娜姿从小迷恋上了超能力，没有人能阻止她。她把包括娜姿妈妈在内的人关进了自己的玩具盒。小智表示无论如何也要得到徽章，叔叔告诉他如果能在紫怨镇收服幽灵神奇宝贝就可以对抗超能力。之后的第24集《鬼斯通对抗超能力》中剧情比较雷同，就不多提了。最终鬼斯通利用自己的搞笑才能把娜姿从超能力的束缚中解脱了出来，而鬼斯通最终也愿意和娜姿一家住在一起了。

谜团的来源并不是娜姿，而是娜姿手中的娃娃。动画中并没有对它进行必要的交代，最终娃娃为何消失，是否继续存在也不得而知。从剧情来看，似乎娜姿拥有超能力的源泉就是这个娃娃。娃娃到底是自己有思想，还是娜姿超能力控制下的布偶？我的看法是，真正作祟的就是这个布偶，娜姿不过是被它操纵的工具罢了。但这个娃娃是从哪里来的呢？或许是娜姿从小练习不曾存在的超能力，她的信念传到了超能力神奇宝贝凯西上，凯西利用超能力创造了娃娃。娜姿说过，自己能用心灵和凯西沟通，而实质上是凯西利用娃娃当媒介控制了娜姿。所以在勇吉拉被逗笑无法战斗



的时候，娜姿手中的娃娃才消失不见。当然，这个推测存在部分漏洞。比如凯西作为娜姿的神奇宝贝，神奇宝贝是听命于主人的。阿柏蛇曾经说过，就算主人是邪恶的，我只是听从于主人的命令吧了，神奇宝贝是没有正义和邪恶之分的。（第17集《巨大神奇宝贝之岛》）凯西用自己的意志所做的事情的目的也非常模糊。也许是天生的扼杀狂？算了，不用计较这么多。这只是我个人的胡乱YY，各位读者大人们完全可以一小了之。

所谓的超能力，就是人类在迷失方向的时候所依赖的幻觉。真正有信念的人是不会拥有超能力的。

[NO.5 神奇宝贝起源以及进化历程]

物种的起源在讲皮皮的时候已经提到，这里就不再重复。科学家们推测人类的进化历程，从那复杂的进化历程中抽出部分来为难学生……同样，我就暂且化身为科学家（或者说精神错乱者）来YY神奇宝贝的起源以及进化历程。梦幻是所有神奇宝贝的起源，这是大家都知道的事情，也许是老任为了感谢它拯救了神奇宝贝的关系吧。但到了动画中，这一说法不断出现矛盾，虽然成立但我们不得不去好好审视一下神奇宝贝的起源和进化历程了。

记得剧场版《超梦的逆袭》中，当小智等人准备前往新岛的时候，在水中水泡里的梦幻睁开了眼睛。这一段比较容易会被误解为梦幻诞生于这个时候，其实随便一想就能找到破绽。梦幻当时是在午睡还是在沉睡呢？答案应该是后者吧。澄清了误会，那么可以肯定梦幻是生命的起源了。但是在DP中出现的NO.493的图鉴描述中，隐隐透露出它是宇宙的创始者。没有人会去探讨先有宇宙还是先有生命，但和梦幻矛盾的NO.493，它们到底有什么样的关系呢？按照推断，应该是梦幻创造的生命后，NO.493创造了宇宙。也就是先有生命再有宇宙，和我们所想完全不同。但这没办法，动画中些许的矛盾还是允许存在的。谁也不能肯定设计NO.493的大大在设计的时候考虑到了梦幻……在NO.493之后，创造了地球的神兽——固拉多和盖欧卡轰然出世，以及为地球包上一层臭氧防护罩的烈空坐。三大超古代神奇宝贝为这个世界的欣欣向荣奠定了良好的自然条件。随后，神奇宝贝诞生了……



第73集《激烈冲突，超古代的神奇宝贝》再次为这个谜团笼上了一层烟雾。超古代的神奇宝贝的体型全部无比巨大，身上长有花纹，被技能攻击到的地方出现奇怪的晶体物质。还有就是费人所思的超古代“宝贝球”。也就是说超古代就已经有了人类，那时人类利用原始道具“宝贝球”进行捕捉神奇宝贝。超古代的神奇宝贝为何如此巨大呢？可能的一个原因是当时的环境吧。众所周知在超古代固拉多和盖欧卡曾经进行过一场惨绝人寰的激烈战斗，最终两只神奇宝贝各自到了自己的地盘沉睡。而战斗留下的环境让神奇宝贝如此巨大。随后随着环境的改善，神奇宝贝们渐渐通过遗传变异恢复了正常形态。而同时，无法承受当时环境的神奇宝贝，灭绝后留下了化石，成为现在的化石神奇宝贝。但它们并没有真正灭绝，在某处一定留有它们的踪迹。而且通过德文制造股份有限公司的技术改善，一定能复活化石神奇宝贝的。还有一种就是像古空棘鱼一样虽然经过了万年但还仍旧保持原来状态的古代神奇宝贝。而人类方面，大木博士通过研究制造了号称能100%收服的掌门球，但在动画中捕捉失败了（竟然被巨大鲇鱼王吞了下去，汗）。大木博士是不是制造宝贝球的人呢？可能不是。第104集

《封印巨大念力土偶》中就已经出现了古代流传下来的宝贝球。虽然是岩石制的，但它却真正能把现代宝贝球无法捕捉的巨大念力土偶给收服。这只同样是古代的神奇宝贝所在的时代应该是介于之前的超古代和现代之间，也就是过渡阶段。那时人们已经制造出了宝贝球，代替超古代晶体了。

神奇宝贝的起源和演变过程虽然复杂，但只要能在其中理出一点哪怕一点点关系来就足以满足了。因为在这其中，你更加深入地了解了神奇宝贝，而且是通过自己的分析。结果对错不是重点，重要的是你已经在不知不决中喜欢上它了。

[NO.6 神奇宝贝的特殊空间和能力]

每个人都有只属于自己的一个空间；没有任何人知道的一个空间。神奇宝贝也是。最初第50集《妙蛙种子的不思议花园》中，就展现了这么一个只属于妙蛙种子家族的空间。小智的妙蛙种子知道自己即将进化的时期来临，晚上走出神奇宝贝中心走向属于自己家族的花园。小智等人发现妙蛙种子不见了后到后山去寻找它。虽然有很多树木“人为”地阻拦，但小智最后还是克服了困难闯进了不思议花园。发现妙蛙种子虽然不愿意进化，但作为老大的妙蛙花和其他妙蛙草还是想强迫妙蛙种子进化。至于之后的剧情就略过不提了。妙蛙种子家族，一直没有人知道这个秘密，小智等人也打算守护这个秘密直到永远。第90集《化石盔的化石秘密》更不可思议，达到某种条件就会让大量的绝种化石神奇宝贝化石盔复活，这可能是化石盔不为人知的栖息地。于之类似的是阿鲁夫遗迹的菊石兽栖息地。这还不算，AG45《海市蜃楼的另一边，波克比乐园》中，再次把只属于神奇宝贝独特的空间展示了出来。米拉组王国历来的传说，只有得到波克比认可的人才能成为国王。而波克比在百年后会回到自己的乐园。作为摄政的韩左想要篡权，开始抢夺小霞的波克比。波克比带着小智等人来到了乐园中，发现乐园一片凄凉，乐园中的同伴们也都精神萎靡的样子。米兰达说是韩左的野心入侵了乐园。最终小智等人打败了韩左，小霞的波克比进化成波克基古后和小霞告别，回到了自己的乐园。还有一只神奇宝贝也有属于自己的神秘空间——未知图腾。关于未知图腾，我打算在NO.7中一起讲，这里就不多提。

除了空间外，神奇宝贝的特殊能力更加奇特。首先来讲讲惊角鹿吧。在第126集《惊角鹿，幻影森林》和DP第6集《迷惘森林，和信司再度交手》中，惊角鹿拥有特殊的能力，能让人和神奇宝贝产生幻觉。小智这个笨主角就被受磨难……而在信司捕捉到后却发现它拥有的技能只有“撞击”。这么看来，这个能力并不是技能也不是特性造成的，而是惊角鹿本身固有的能力。惊角鹿为什么会拥有这一能力？如果我说是遗传的结果估计会被很多读者大人们骂吧（笑）？本专题本来就是未解之谜，所有的解释都是推测，那么请大家原谅我不负责任的解释吧。遗传，遗传啊（被TF）。还有一只拥有特殊能力的神奇宝贝天然鸟，据说天然鸟的两只眼睛分别能看见过去和未来。它的退化形态天然雀也有这一能力只不过还不成熟。第202集《天然雀占卜，预测未来的神秘》中的天然雀，在小智等人的帮助下成功练成预言未来的能力； 第235集《天然鸟的大预言》中，天然鸟预言了洪水的来临，但是由于天气观测系统表明99%不会下雨，大家都没有相信。最后，大家还是相信了天然鸟，但他们表示如果没有发洪水以后再也不相信天然鸟的预言。洪水果然来临了，幸亏大家及时撤离才没有遇到危险。随后，天然鸟告诉大家：不管预言准不准，都不要被预言牵着鼻子走，自己的未来是自己去创造的。这一切说明，天然鸟的预言能力是真材实料的。排除超能力的因素，也就是预言能力是天然鸟本身具备的。但奇怪的是第202集中的天然雀的预言能力是要通过后天的升级所得到的。这可能也是动画的又一大谜团吧？



最后来说说催眠术。这个技能真是奇特无穷：最初讲到的鬼斯幽灵，它的催眠术让其他神奇宝贝产生了幻觉而无法战斗。第27集《素利拍和神奇宝贝催眠》中，素利拍的催眠术让城市里的孩子们包括小霞得了神奇宝贝综合症；神奇宝贝中心

里的神奇宝贝也全部无精打采的。最后还是素利普解除了素利拍的催眠术。第42集《椰蛋树军团大前进》中，椰蛋树们被互相放出的催眠术催眠而暴动；小智被蛋蛋的催眠术催眠后无论别人叫他做什么他都去做，醒来后毫不知情。催眠术这个技能到底有什么样的奥秘呢？

其实现实中也存在催眠术。通常大家所听说的催眠疗法通过让病人在催眠状态下进行心理暗示，对忧郁症之类的疾病非常有效。（不过这种治疗方法大家都只是听说罢了，有多少人真正见识过呢？估计这里没有吧）动画中也是如此，催眠术让人或神奇宝贝在催眠状态下失去意识，现在想想如果火箭队制造催眠术控制神奇宝贝的话效果应该不错吧？（众：你咋为火箭队着想了？）至于神奇宝贝综合症，大概是发出催眠术的神奇宝贝暗示人类“你是神奇宝贝”的吧。

[NO.7 未知图腾的神秘]

未知图腾，从出世到现在一直被种种疑团所包围，大概最神秘的神奇宝贝这顶帽子可以带在它头上了。游戏中，造型代表着某种文字（个人认为决不是单纯的英文）仅仅只有“催醒（又译‘觉醒的力量’）”这一技能，种族也低的要命。偏偏捕捉方式是那样的奇异，再加上“捕捉完全就可以捕捉梦幻”、“捕捉完全就可以捕捉NO.493”的跨年度谣言，未知图腾的神秘从游戏中留存到了动画中。

动画中，未知图腾的神秘不减反增。动画第264集《不可思议之国的未知图腾》中，小智等人发现了一只高烧的未知图腾（未知图腾也会发烧？）。未知图腾创造了由基拉的心灵世界。小智等人进一步了解了为什么由基拉为什么会那么封闭，原来它以前受到了猎人的攻击而和母亲失散。在小智等人的努力下，原本封印的由基拉的物体爆裂，由基拉终于接受了和外人接触。未知图腾最终回到了自己的异次元世界。2000年的剧场版《结晶塔的帝王炎帝》中，未知图腾感受到了小美的意志，创造出了结晶世界和炎帝，甚至还把小智的妈妈抢走当小美的妈妈。未知图腾的强大力量让小智等人吃足了苦头，但未知图腾不能失去小美意识的支撑。小美恢复过来后未知图腾开始暴走……

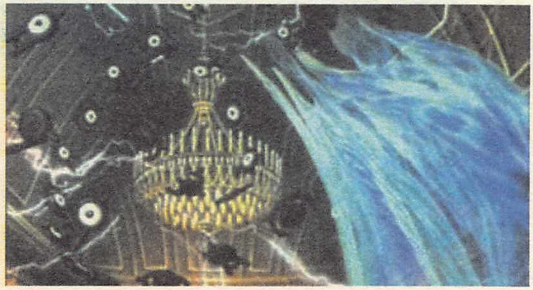
来总结一下未知图腾的秘密吧：未知图腾所在的世界——异次元；未知图腾的特殊能力——感受人类的心情，用符号的方式表现出来，甚至能创造一个特别的世界。未知图腾的来源到底是什么呢？我想，所谓的异次元世界，就是古代人们所祭祀的神灵界吧。当然这不是迷信，未知图腾是神秘石板上记载的文字产生灵魂的生物，未知图腾的出现意味着古代的文明。未知图腾身上的文字的作用就是通过肢体方式展示人类的心情，这也许是人类通过文字来描述事情的象征。未知图腾代表了人类的文明，人类的文明之所以神秘，就在于它所创造出来的这个世界，这个让地球生机勃勃的世界。也难怪作者会让未知图腾创造出特别的世界了。那分明就是人类用文明创造这个世界的象征啊。

相信随着神奇宝贝世界的发展，未知图腾的秘密将会……延续下去。

[NO.8 火箭队的身世]

可能读者大人们对上面说的秘密都没有太大兴趣（众：你还有脸说），但这个题目相信能吸引大多数动画迷。火箭队的秘密实在太多。其中，他们的身世之谜是一直以来被众多动画迷所津津乐道的话题。那么，好戏压轴，文章的最后就来汇总和YY一下火箭队的身世之谜吧。

首先来看喵喵。第71集《喵喵之歌》中，作者解释了喵喵会说话的原因，同时也把喵喵的过去平铺在大家面前：当喵喵刚出生的时候，它就失去了亲人和同伴，连名字都没有。由于饥饿，它把网球看成饭团而被网球社的人吊在树上，无意中喵喵看到了一场描述住在好莱坞喵喵幸福生活的电影，于是喵喵决定去好莱坞生活。但来到好莱坞后，喵喵才发现要得到食物是非常困难的事情。第一次尝试不但没有得到食物还被老板打了一顿。当它身心疲惫地躺在小路上休息的时候，一只猫老大和几只喵喵接纳了它，它于是成为了喵喵军团的



一员。在这个军团里生活还算惬意，虽然要靠偷东西吃，但决不会饿着肚子。一天，喵喵在路对面发现了一个母喵喵玛丹娜，喵喵立刻像她表示了爱意，但遭到了拒绝。玛丹娜不屑地表示它不能像主人一样把她打扮得漂漂亮亮的。在失望和痛苦下喵喵决定变成人。它每天刻苦锻炼用2只脚走路，虽然每次偷东西时都被打得鼻青脸肿的，但为了爱情，喵喵愿意承受一切。晚上，它来到一栋房子上偷听发音练习，并尝试着模仿。久而久之，喵喵终于学会了说人话和直立行走！但玛丹娜还是不屑的说你哪里像人了？而且这样子更加恶心。失望和痛苦再也无法从它身上消散，失去理智的喵喵决定变成超越人类的坏蛋。于是它打算加入火箭队，阪木老大认为可以一用，并把它分给了武藏和小次郎的小组。（放送局10《火箭队，爱与青春的原点》）

小次郎，从小生活在一个条件异常优越，但是制度森严的贵族家庭里。小次郎在这样的环境下成长，他培养了坚强、善良的品格。但他十分讨厌他的未婚妻鲁美嘉，但是父母做主一定要让鲁美嘉嫁给小次郎。小次郎虽然不情愿，但父母说这是家庭的规矩，你无法选择。小次郎于是决定离家出走，留下自己最疼爱的宠物卡蒂狗照顾家人。（第47集《卡蒂狗跟小次郎》）至于他为什么要加入火箭队，动画中没有详细地交代。其实，大多数人都不把小次郎当作反派的一员。或者说，小次郎并不是邪恶组织的料。他应该能像小智一样过着普通训练家的生活，因为他很善良，特别是对待同伴，也正因为如此，让武藏承认了他能当自己最好的同伴……但我们还是可以推出个大概。小次郎曾说过，自己不会逃避自己的命运，但其实自己曾经逃避过很多。（放送局10《火箭队，爱于青春的原点》）小次郎说的逃避，除了逃避自己的家庭外，应该还有其他很多。单单是这样还不能解释小次郎加入火箭队的原因，但肯定的是，这是主要因素。小次郎说过，比起富贵的家庭生活，我更喜欢自由自在的火箭队生活（第47集《卡蒂狗跟小次郎》）。小次郎加入火箭队恐怕是为了自由吧？也难怪，家庭生活对他的束缚实在太深了……

武藏这个家伙的过去实在不是一般人能解释的，就连能探知过去的天然鸟都无能为力。（第235集《天然鸟的大预言》）虽然武藏说自己从小就一直一个人过所以不知道合作，（放送局10《火箭队，爱与青春的原点》）但武藏并不是从小就孤单一人的。她的母亲虽然没有露脸，但是声音到听到过好几次。（比如第65集《用大岩蛇露营》）武藏最早的过去很可能是因为某种原因而失去了母亲，从此只能孤单的过着流浪的生活。在旅途中，她曾经干过很多很多工作，可谓吃喝嫖赌抽、坑蒙拐骗偷样样精通。比如当天气预报员（第235集《天然鸟的大预言》）、学过做医生（第130集《幸福蛋的快乐护士》）等等。但她一味的失败让她感受到了这个世界的不公平，积压在体内的邪恶最终让她参加了火箭队。武藏其实挺能干的，就是性格因素导致的后果罢了。

武藏、小次郎和喵喵，分别代表了三个不同因素造就的邪恶派人士。请记住，世界上本身并没有邪恶，积压的委屈多了，也就成了邪恶。这也是火箭队最大的由衷吧。

[后记]

文章到这里就要结束了，感谢大家耐着性子看到这里（众：早看不耐烦了）。许多谜团不论怎么说，毕竟还是推测，说难听点就是胡扯。不过，现在所谓的破解科学就是事实+理论+胡扯，大家也该在真理的份上少骂我几句吧。（众：乱扯文章不说，还竟然敢污蔑真理，拖出去874）希望大家不要把我YY的当真，自己去探索属于自己的神奇宝贝解谜吧。记住，神奇宝贝动画有你更精彩。



宠物小精灵超世代（宝石联盟）各集名字中日文对照表

珍珠钻石来袭后，宝石时代终于完结了，超世代的宝石联盟AG动画一共有191集，这里将其中日文对照表全部列出，便于大家收集时参考。

丰缘（芳缘）联盟 – Hoenn League

第1集：新的大地！新的冒险！	新たなる大地！新たなる冒险！
第2集：古代神奇宝贝与神秘军团！	古代ポケモンと谜の军团！
第3集：橙华道馆对抗过动猿！	トウカジム！VSヤルキモノ！
第4集：傲骨燕多多！危险多多！在橙华森林收服它！	スバメがいっぱい危险がいっぱい！トウカの森でゲットだぜ
第5集： 蛇纹熊与短裤少年！小遥的第一场战斗！	ジグザグマと短パン小僧！ハルカはじめてのバトル！
第6集：火箭队！疯狂乱抓，再见了！	ロケット团！みだれひっかきでサヨウナラ！
第7集：木守宫之森！保护巨大树！	キモリの森！巨大树を守れ！
第8集：饭匙蛇对抗木守宫！必杀的拍击攻击！	ハブネークVSキモリ！必杀のはたく攻击！
第9集：怪奇！怪奇蘑蘑菇大宅之谜？	怪奇！キノココ屋敷の谜！？
第10集：史上最强的大嘴鸥出现了！	史上最强のペリッパー现る！
第11集：大狼犬与土狼犬，进化的神秘！	グラエナとポチエナ！进化の神秘！
第12集：莲叶童子与花店三姊妹！	ハスボーとフラワーショップの三姊妹！
第13集：神奇宝贝华丽比赛！狩猎凤蝶的华丽战斗！	ポケモンコンテスト！アゲハントの华丽なバトル！
第14集：双打比赛，捕捉刺尾虫！	ダブルバトルとダブルでケムッソ！？
第15集：用功！神奇宝贝训练家培育学园！	勉强します！ポケモントレーナーズスクール！
第16集：卡那兹道馆！朝北鼻的秘密武器！	カナズミジム！ノズパスの秘密兵器！
第17集：得文制造有限公司！水箭队之影！	デボンコーポレーション！アクア团の影！
第18集：哈奇老人与长翅鸥小皮！	ハギ老人とキャモメのピーコちゃん！
第19集：逃离巨牙鲨之岛！	脱出！サメハダーの岛！
第20集：武斗道馆！冲浪道馆训练家藤树登场！	ムロジム！波乘りジムリーダー？トウキ登场！
第21集：刺尾虫对刺尾虫！到底是哪一只？	ケムッソVSケムッソ！どっちがどっち！？
第22集：大吾，可可多拉跟波士可多拉！	ダイゴ、ココドラ、ボスゴドラ！
第23集：海边的捣蛋鬼，龙虾小兵登场！	海边の暴れ者、ヘイガニ登场！
第24集：奔跑吧！小智！越过利牙鱼之河！	走れサトシ！キバニアの川を越え！
第25集：秘密之池！好多水跃鱼	秘密の池！ミズゴロウがいっぱい！？
第26集：长鼻叶族的袭击！	コノハナ族の袭击！
第27集：火岩队对抗水舰队！秘密基地的战斗！	マグマ团VSアクア团！ひみつきちの战い！
第28集：狩猎凤蝶与毒粉蝶！进化之后！	アゲハントとドクケイル！进化の果てに！
第29集：勾魂眼的惊奇！？	ヤミラミでドッキリ！
第30集：格斗少女与玛沙那！暴风雨之中！	バトルガールとアサナン！岚の中で！
第31集：武斗道馆再战！乘浪的战斗场地！	ムロジム再战！波乘りバトルフィールド！
第32集：弃船！悄悄靠近的影子！？	すてられ船！しのびよる影！
第33集：小遥的劲敌！特训！神奇宝贝华丽大赛！	ハルカにライバル！特训ポケモンコンテスト！
第34集：最初拿到的神奇宝贝，大混乱！	はじめてのポケモンで大パニック！
第35集：小遥！初次挑战神奇宝贝华丽大赛！	ハルカ！ポケモンコンテスト初挑战！
第36集：保护海之博物馆，火岩队的袭击！	海の博物馆を守れ！マグマ团の袭击！
第37集：美女与野兽？狡滑天狗和乔伊小姐！	美女と野兽！？ダーテングとジョーイさん！
第38集：正电拍拍与负电拍拍，山上的灯塔！	プラスルとマイナン！山の灯台！
第39集：唱歌！神奇宝贝戏法屋！	歌う！ポケモンからくり屋敷！
第40集：紫　道馆，铁旋的电击战斗！	キンセツジム！テッセンの电击バトル！
第41集：木守宫的新绝招，西瓜田的种子机关枪！	キモリの新技！スイカ田のタネマシンガン！
第42集：电萤虫与甜甜萤，爱的舞蹈！	バルビートとイルミーゼ！爱のダンス！
第43集：飞吧宝贝龙！迎向明天！	飞べ、タツベイ！明日にむかって！

第44集：小霞登场！波克比与梦幻王国！
第45集：海市蜃楼的另一边！波克比的乐园！
第46集：战斗家庭四比四！
第47集：向尾喵与芳香疗法！
第48集：猫鼬斩对抗饭匙蛇，宿敌大对决！
第49集：小胜与胜人，保护溜溜糖球！
第50集：神奇宝贝华丽大赛，秋叶大会！
第51集：对抗恰雷姆，华丽对战！
第52集：正电拍拍与负电拍拍，应援之道？
第53集：向尾喵与猫之手，呆火驼的牧场！
第54集：火岩队再度杠上水舰队！烟突山的战斗！
第55集：新人道馆训练家亚莎！满地坑洞的战斗场地！？
第56集：烈焰徽章！在燃烧的战斗中获得！
第57集：许多的晃晃斑，到山的那一边寻找幸福！
第58集：突破钢之谷！煤炭龟VS大钢蛇！
第59集：再访紫　道馆，VS雷电兽！
第60集：向尾喵与优雅猫，传说的神奇宝贝协调训练家登场
第61集：戴面具的协调训练家，假面使者登场！
第62集：绿荫镇，神奇宝贝华丽大赛！
第63集：太阳岩与莲帽小童，神圣森林的传说！
第64集：青绵鸟的天空 ，小遥的心！
第65集：击退溶食兽大作战！
第66集：一触即发，爆音怪对抗森林蜥蜴！
第67集：跳舞战斗！乐天河童！
第68集：爸爸是偶像！？冒牌的道馆训练家！
第69集：橙华道馆的危机，家庭危机！
第70集：橙华道馆赛！第五个徽章！
第71集：大木博士与小田卷博士，秘密基地之战！
第72集：双人合作赛！小智对抗小遥！？
第73集：禁忌森林的国王，妙蛙花！
第74集：妙蛙种子与妙蛙种子，抢回神奇宝贝球！
第75集：对决！巨大鲶鱼王与钓鱼高手！
第76集：天秤偶与雾中的遗迹！
第77集：强敌！妈妈协调训练家登场！
第78集：神奇宝贝华丽大赛！长寿大会！
第79集：跳跳猪寻找的东西！
第80集：初次挑战！空中竞技．神奇圆环！
第81集：怨影娃娃的大宅！
第82集：森林的格斗王！？力壮鸡对抗斗笠菇！
第83集：天气研究所的漂浮泡泡！
第84集：茵郁市的羽翼嘉年华会！
第85集：茵郁道馆！天空之战！
第86集：喷火驼载着电影来！
第87集：神秘！来自宇宙的神奇宝贝！
第88集：懒人翁香蕉乐园的卡比兽！
第89集：皮卡丘加入火箭队！？
第90集：抵达水静市！能量方块与回转攻！
第91集：神奇宝贝华丽大赛！水静大会！！
第92集：那三只登场！裁判学校之岛！
第93集：珍珠贝与跳跳猪！寻找珍珠！

カスミ登场！トゲピーとまぼろしの王国！
蜃气楼の彼方に！トゲピーの乐园！
かちぬきファミリー！４VS４！
エネコとアロマテラピー！
ザングースVSハブネーク！ライバル对决！
マサトとマサト！アメタマを守れ！
ポケモンコンテスト？ハジツゲ大会！
VSチャーレム！コンテストバトル！
プラスルとマイナン！应援の道！？
エネコとねこのて！ドンメルの牧场！
マグマ团VSアクア团、再び！えんとつ山の战い！
新人ジムリーダー？アスナ！穴だらけのバトルフィールド！？
ヒートバッジ！燃えるバトルでゲットだぜ！
パッチールがいっぱい！幸せさがして山の彼方に！？
ハガネの谷を突破せよ！コータスVSハガネール！
キンセツジムふたたび！VSライボルト！
エネコとエネコロロ！传说のコーディネーター登场！
假面のコーディネーター？ファントム登场！
シダケタウン！ポケモンコンテスト！
ソルロックとハスブレロ！圣なる森の传说！
チルットの空！ハルカの心！
ゴクリン击退大作战！
一触即发！バクオングVSジュプトル！
踊るバトルだ！ルンパッパ！
パパはアイドル！？いつわりのジムリーダー！
トウカジムの危机！家庭の危机！
トウカジム战！五つ目のバッジ！
オーキド博士とオダマキ博士！秘密基地の战い！
タッグバトル！サトシVSハルカ！？
禁断の森の王者！フシギバナ！
フシギダネとフシギダネ！モンスターボールを取り返せ！
对决！巨大ナマズンと钓り名人！
ヤジロンと雾の中の遗迹！
强敌！？ママさんコーディネーター登场！
ポケモンコンテスト！ルイボス大会！
バネブーのさがしもの！？
初挑战！空中竞技？ポケリンガ！
カゲボウズの馆！
森の格斗王！？ワカシャモVSキノガッサ！
お天气研究所のポワルン！
ヒワマキシティのフェザーカーニバル！
ヒワマキジム！大空の战い！
映画はバクーダに乘って！
神秘！宇宙から来たポケモン！？
バナナナマケロ园のカビゴン！
ピカチュウ、ロケット团に入る！？
ミナモシティ到着！ポロックとつばめがえし！
ポケモンコンテスト！ミナモ大会！
あの三匹登场！审判学校の岛！
パールルとバネブー！しんじゅをさがせ！

第94集：古空棘鱼与深海的秘宝！	ジーランスと深海の秘宝！
第95集：猎斑鱼与樱花鱼！进化之谜！	ハンテールとサクラビス！进化の谜！
第96集：肌肉比赛！？双打比赛！	筋肉バトル！？ダブルバトル！
第97集：固拉多VS盖欧卡！（前篇）	グラードンＶＳカイオーガ！（前篇）
第98集：固拉多VS盖欧卡！（后篇）	グラードンＶＳカイオーガ！（后篇）
第99集：枫与南！宇宙中心的战斗！	フウとラン！宇宙センターの战い！
第100集：绿岭道馆！太阳岩与月石！	トクサネジム！ソルロックとルナトーン！
第101集：大海男儿！四天王源治登场！	海の男！四天王ゲンジ登场！
第102集：诸星博士之岛！化石神奇宝贝出现！	ドクター？モロボシの岛！化石ポケモン现る！
第103集：伊札贝岛神奇宝贝华丽大赛！小心劲敌！	イザベ岛ポケモンコンテスト！ライバルに气をつけろ！
第104集：封印巨大念力土偶！	巨大ネンドールを封印せよ！
第105集：大嘴娃谈恋爱！莲帽小童的花之路！	恋するクチート！ハスブレロの花道！
第106集：大颚蚁与超音波幼虫！梦幻之湖！	ナックラーとビブラーバ！幻の湖！
第107集：阿勃梭鲁！悄悄靠近的灾祸阴影	アブソル！忍び寄るわざわいの影
第108集：抓住雪童子！	ユキワラシをつかまえろ！
第109集：拯救拉鲁拉丝！动作快点　小胜！	ラルトスを救え！急げマサト！
第110集：琉璃道馆！水的艺术家　亚当！（前篇）	ルネジム！水のアーティスト？アダン！（前篇）
第111集：琉璃道馆！水的艺术家　亚当！（后篇）	ルネジム！水のアーティスト？アダン！（后篇）
第112集：直冲熊！友情的形式！？	マッスグマ！友情のカタチ！？
第113集：梦幻岛的小果然！	まぼろし岛のソーナノ！
第114集：滚动吧！爱河中的顿甲！	ころがれ！恋するドンファン！
第115集：混战、混乱！神奇宝贝华丽大赛暮水大会！(前篇)	混战、混乱！ポケモンコンテスト？キナギ大会！（前篇）
第116集：混战、混乱！神奇宝贝华丽大赛暮水大会！(后篇)	混战、混乱！ポケモンコンテスト？キナギ大会！（后篇）
第117集：用小遥美食　收服小卡比兽！	ハルカデリシャスで、ゴンベＧＥＴかも！
第118集：劲敌登场！政宗与铁哑铃！	ライバル登场！マサムネとダンバル！
第119集：怪盗班纳伊与缎带奖杯！	怪盗バンナイとリボンカップ！
第120集：开幕！大型庆典(1)！	开幕！グランドフェスティバル（１）！
第121集：热斗！大型庆典(2)！	热斗！グランドフェスティバル（２）！
第122集：决战！大型庆典(3)！	决战！グランドフェスティバル（３）！
第123集：来野外求生吧！	サバイバルでいこう！
第124集：抵达彩幽市！穿着长靴的喵喵！？	サイユウシティ到着！长靴をはいたニャース！？
第125集：预赛开始！政宗登场！	预备选スタート！マサムネ登场！
第126集：开幕！彩幽大会！	开幕！サイユウ大会！
第127集：通往决胜锦标赛！战斗白热化的日子！	决胜トーナメントへ！热き战いの日々！
第128集：然后...不能打输的战斗依然持续！	そして…负けられない战いは续く！
第129集：劲敌对决！VS政宗！	ライバル对决！VSマサムネ！
第130集：最后的激战！通往优胜之路！	最后の激斗！优胜への道！
第131集：亚希达先生与对战开拓区！	エニシダとバトルフロンティア！
第132集：大木研究所！全员大集合！	オーキド研究所！全员集合！

超世代：对战开拓区 – Battle Frontier

第133集：月见山！皮宝宝与皮皮与皮可西！	オツキミやま！ピィとピッピとピクシーと！
第134集：初阵！对战工厂！(前篇)	初阵！バトルファクトリー！（前篇）
第135集：初阵！对战工厂！(后篇)	初阵！バトルファクトリー！（后篇）
第136集：大岩蛇的王国！	イワークの王国！
第137集：胖丁的歌、爸爸的歌！	プリンの歌、パパの歌！
第138集：劲敌对决！收服风速狗！	ライバル对决！ウインディをゲットかも！
第139集：可达鸭的忧郁！	コダックの忧郁！
第140集：狃拉与吸盘魔偶！餐厅属于谁的！？	ニューラとバリヤード！　どっちのレストラン！？
第141集：进化！它的神秘与奇迹！	进化！その神秘と奇迹！

第142集：神奇宝贝华丽大赛，黄金大会（前篇）	ポケモンコンテスト?ヤマブキ大会（前篇）
第143集：神奇宝贝华丽大赛，黄金大会（后篇）	ポケモンコンテスト?ヤマブキ大会（后篇）
第144集：格斗道场！小智对抗小遥！	格斗道场！サトシVSハルカ！
第145集：超能力系对抗幽灵系！深夜中的决斗！？	エスパーVSゴースト！真夜中の决斗！？
第146集：魔尼尼登场！休息的大宅！	マネネ登场！休息の馆！
第147集：水跃鱼与绵绵！爱情特效药！？	ミズゴロウとモココ！恋の特效药！？
第148集：对战竞技场！格斗对决！	バトルアリーナ！格斗对决！
第149集：抚养屋与神奇宝贝蛋！	そだて屋さんとポケモンのタマゴ！
第150集：对手是上班族！？	ライバルはサラリーマン！？
第151集：哈克龙之湖！	ハクリューの湖！
第152集：对战巨蛋！火与水的融合！	バトルドーム！炎と水のフュージョン！
第153集：心惊！胆跳！电击怪！	ドッキリ！ビックリ！エレキッド！
第154集：神奇宝贝援助者登场！拯救雪拉比作战！	ポケモンレンジャー登场！セレビィ救出作战！
第155集：爱哭树与忍者学校！	ウソハチと忍者スクール！
第156集：超越时空的小遥！	时を超えるハルカ！
第157集：激战对战信道（暂）！对决信道女王小蓟！	热斗バトルチューブ！VSチューブクイーン?アザミ！
第158集：优胜落入谁手？神奇宝贝越野竞赛！	优胜は谁の手に！？ポケモンオリエンテーリング！
第159集：小卡比兽的出道战！与哈利一决胜负！	ゴンベのデビュー战！ハーリーと真剑胜负！
第160集：森林蜥蜴对决热带龙！草原的决斗！	ジュプトルVSトロピウス！草原の决斗！
第161集：神奇宝贝华丽大赛！让叶大会！	ポケモンコンテスト！ユズリハ大会！
第162集：蜥蜴王！复活的黎明！	ジュカイン！复活の夜明け！
第163集：激战！对战宫殿里的丛林战斗！	激斗！バトルパレスでジャングルバトル！
第164集：爱哭树国王与魔尼尼皇后！？	ウソハチキングとマネネクイーン！？
第165集：摩天楼的红色闪电！	摩天楼の赤いイナズマ！
第166集：夺冠赛！小遥对抗小刚！	大一番！ハルカVSタケシ！
第167集：迷唇娃与迷唇姊三姊妹！	ムチュールとルージュラ三姊妹！
第168集：对战塔大君，莉拉登场！	タワータイクーン、リラ登场！
第169集：对战塔！以心传心战斗！	バトルタワー！以心传心バトル！
第170集：神奇宝贝援助者！代欧奇希斯大危机！（前篇）	ポケモンレンジャー！デオキシス?クライシス！（前篇）
第171集：神奇宝贝援助者！代欧奇希斯大危机！（后篇）	ポケモンレンジャー！デオキシス?クライシス！（后篇）
第172集：胡说树！黄金传说！？	ウソッキー！黄金传说！？
第173集：哈利与火箭队 组成反派同盟！？	ハーリー＆ロケット团 恶役同盟结成！？
第174集：小遥对抗武藏！最后的华丽大赛！	ハルカVSムサシ！最后のコンテスト！
第175集：火箭队解散？各人的道路！	ロケット团解散！？それぞれの道！
第176集：小刚＆小智！用双人合作赛来守护尼比道馆！	タケシ＆サトシ！タッグバトルでニビジムを守れ！
第177集：对战金字塔！对抗雷吉洛克	バトルピラミッド！VSレジロック
第178集：惊异！巨大请假王之山！	惊异！巨大ケッキングの山！
第179集：开幕！神奇宝贝华丽大赛大型庆典！	开幕！ポケモンコンテスト?グランドフェスティバル！
第180集：小遥VS哈利！用双打比赛登上舞台吧！	ハルカVSハーリー！ダブルバトルでステージ?オン！
第181集：小遥VS小瞬！最后的战斗！	ハルカVSシュウ！最后の战い！
第182集：长尾怪手与大王！	エイパムと王样！
第183集：音符鹉与神奇宝贝相声！	ペラップとポケモン漫才！
第184集：袭击！走失的玛狃拉！	袭击！はぐれマニューラ！
第185集：再度挑战对战金字塔！VS雷吉斯奇鲁！	バトルピラミッド再び！VSレジスチル！
第186集：小遥VS小瞬！永远的劲敌！	ハルカVSシュウ！ライバルよ永远に！
第187集：神奇宝贝中心大忙碌！	ポケモンセンターはおおいそがし！
第188集：最初的神奇宝贝！最后的战斗！	最初のポケモン！最后の战い！
第189集：决战！对抗雷吉艾斯！	决战！VSレジアイス！
第190集：小智VS小遥！最终的对战！	サトシVSハルカ！ラストバトル！
第191集：旅行的结束，然后旅行的开始	旅の终わり、そして旅のはじまり！



智霞之恋

唉，这个日子果然还是来了……小霞的双眼直盯着月历上二月份的第十四日，脸上流露出从未有过的忧虑。

今天这一天，是她一年中最介意的日子。

"唉"又是一声长叹，今天的小霞比以往都还要早起，坐在他们昨天找到的无人小木屋的门外，处在晨晓未现的凌晨时分里，她却没感觉到一丝凉意，似乎是她心中挂念的事暂时切断了她的外在感觉。

"今年要不要给他呢……？"这个问题与她犹豫不决的心情一起在她的心中，盘旋不去。

"砰"的一声，小霞的可达鸭又擅自从它呆的宝贝球中冒出来了。它打了个起床的呵欠后，用它一贯的呆滞表情望着满脸烦恼的小霞。

"真羡慕你，你一定什么都不用想吧。"小霞露出苦笑地说着。

"嘎？"依然一样，可达鸭用不解其意的叫声回答。

小霞无力地垂下上半身，似乎被自己的心事给搞烦了。这时身后的门响起了声音，她赶紧调整坐姿，装出一副欣赏风景的样子。

"咦？小霞，很难得看到你这么早起呢！"刚打开门的小刚似乎很惊讶这个时候看到小霞，平常都是他最早起来替他们准备早饭的。

"我、我偶尔也想呼吸一下早晨的新鲜空气嘛！哈、哈哈哈！"小霞用平常的样子回答小刚的话，但好像语气有些不自然。小刚察觉到小霞有些异样，本来想询问她原因的，不过波克比恰巧醒来，它从小刚打开的门缝中探出头来，似乎在寻找小霞的样子，小霞赶紧将它抱起来蒙骗小刚。

"波克比，早安！"小霞满脸的笑容让波克比很开心地依偎在小霞的怀里，小刚见到这一如往昔的光景，认为方才自己的担心是多余的，也就没有深究了。

"我想你应该饿了吧！你等我一下，我把小智叫起来以后，就准备早餐给你们吃。"

"嗯。"小霞不禁暗自松了一口气。

清爽明朗的早晨，伴随着袅袅的炊烟与淡淡的饭香，小智他们正在小屋外享受一份露天早餐。

"嗯！真好吃，小刚，再来一碗！"小智似乎胃口非常好。

"好的。"小刚添了一碗满满的白饭，递给小智，同时也替PM们加了一些神奇宝贝食物。

"小智，你在城都联盟挺努力的，不过很遗憾的是以些微的差距输给了叶越。"小刚说这句话时的语气很平和，感觉上像是想要安慰小智。

"没什么啦，我跟他的那场比赛很满足，我没有遗憾，他真的是个很强的对手，可是下次我见到他的话，我相信我绝对不会再输给他。"小智越说情绪越激昂，口中的饭竟不小心卡在他的喉咙里。

"唔唔……"

小智不停地　打自己的胸口，表情非常痛苦，小刚赶紧给他一杯水让他喝下，他的表情才舒缓开来，之后他又开始享用小刚的料理。

"那么接下来你有什么打算呢？"

"我想我还是先回真新镇，之后再作打算。"

"是吗，这样也好。……嗯？"小刚发觉到从刚才到现在小霞一句话都没说，平常她至少会奚落小智一两句的，今天的她反而格外安静。见到她这副模样，此时的小刚按捺不住，开口询问小霞。

"小霞，你怎么了？看你一句话都不说，是不是有什么心事啊。"

经小刚这么一问，小智也察觉到小霞的不对劲。

"对喔！小霞，你今天怎么搞的，怎么一句话也没说？"

"没什么啦！大概是我不太习惯早起，现在还有点困啦！"小霞假装充满睡意地揉揉眼皮，想再次侥幸地蒙混过去。

不过似乎这一次骗不过小刚了，因为小刚并未流露出相信的眼神，但是小智却成功地被骗过去。

"是吗？那你再去睡一会儿吧，反正我们不急着赶路。"小智将碗里剩下的饭全塞入嘴中嚼了几口，便起身整好衣装。

"那么我要去晨间的慢跑，待会见了，小刚、小霞。"

"嗯，待会见。"小刚向小智挥手道别，小霞则露出了一抹淡笑。

"走吧，皮卡丘！"

"皮卡！"皮卡丘很有精神地回应小智的话，展开早晨的慢跑。

（还是一样很单纯，迟钝……）小霞望着小智的背影，心中所牵挂的事又浮现出来。

"……"在一旁看着的小刚此时下了一个决定，他的双手放在桌上，身子从位子上站了起来。

"小霞，待会儿跟我到小镇上去吧，我们去补充一些生活必须品。"

"啊？喔、好。"虽然小霞突然感到不知所措，但还是答应了。离开前，她把擅自跑出的可达鸭叫回宝贝球里。

"这、这里真是……太棒啦！！"没想到一到镇上，立刻就看到数不尽的美女在街上行走，放眼所见全是年轻美丽的女孩，惹得小刚心花怒放。

"这简直是美梦、天堂、我的乐园啊！！"小刚整个人已经失去理智，飞速投奔到美女中展开追求攻势。

"唉！真是的，小刚的老毛病又犯了。"正当小霞考虑要不要把他揪回的时候，不经意的目光瞄到一个吸引她注意的地方，她朝向那里走了过去……

"各位美女姐姐，小生的名字叫做小刚，是为了成为世界第一的神奇宝贝饲育家而出来旅行的。如果不介意的话，能不能找个地方喝茶，聊一些彼此都喜欢的话题呢？"小刚拿出一朵不知道从那里摘来的野花，以半跪的姿势将花献给眼前的美女们。

"抱歉，我们还有急事，你还是去找别人搭讪吧，大叔！"

"大、大叔！"小刚一阵错愕，脑中不停回响刺激他心灵的两个字，而就在他呆滞的这段期间，女孩们早已走得不见踪影。

"唉……什么时候我的春天才会来呢？"遭无数美女拒绝的小刚，颓丧地走在大街上，低落的心情让他下垂的身体几乎快呈90度了，这时，他突然感觉到比起平时，似乎少了某种东西的样子。

"咦？小霞呢？"这时他才发现，平时他在向女性搭讪时，会揪着他的耳朵把他拖离现场的小霞不见踪影了。他四处张望，急忙寻找小霞的身影，最后发现她就在一家甜品店的橱窗面前出神地往里面看。

"怎么了，小霞？那里面有摆什么吗？"小刚好奇地走过去，想知道到底是什么东西让小霞看得如此专注。

"小、小刚！"由于看得过于专心，竟没注意到小刚已经走到她的身后，因此她才会被这突如其来的一声给吓到，下意识的挡在橱窗面前，不让小刚看到里面。

"喔……"见到小霞这样的反应，小刚更想一窥里面的秘密，刚好小霞的遮掩功夫并不完全，其它没被挡到的地方全被小刚看见了。

小刚仔细一看，发现里面尽是一些花样繁多的巧克力，不但有各种包装，还有不同的形状。一瞬间，小刚就完全明白了……

（原来是今天啊！怪不得街上有那么多的女孩子。）

"小霞，我们进去吧！"小刚很干脆地替小霞下了决定。

"什么？等、等等，我才没有..."话还没说完，小霞就被小刚一手抓住，强迫性的被拉往店里。

"像这种时候啊，就要干脆一点，更何况今天是那个日子。"

两人一进到店里，各种不同品牌、种类的巧克力，琳琅满目的陈列在四周的置物柜，而且花样及包装方式，更是比在橱窗展示的还要繁多。

"哇，好多巧克力！"正当两人看得目不暇给的时候，一位成熟美丽的女性走了过来。

"欢迎光临，我是这家店的店长，请问有什么需要吗？"温柔的声音加上亲切的笑容，小刚立刻就感觉到有一把箭射到他身上似的大惊，接着整个人便无法自制地走上前去握住那为女性的双手。

"这位小姐，你实在是太美丽了，你的美貌让四周华丽的包装品都为之逊色，你的笑容比起这里所有的巧克力都还要甜美。如果你同意的话，我愿意当你的包装，跟在你的身边！"

"对不起……我已经结婚了！"摆出职业性的笑容，女性直截了当的说出会让小刚死心的话。

"啊，是吗……"小刚在听到这句话的瞬间变得惨白，彷佛是即将碎裂的石膏像一样。

店长不理会小刚，将目光放在另一位客人身上，高兴地握住她的手。"这位客人，你想买什么样的巧克力呢？我的店里有各式各样的巧克力，有加了一点甜酒的巧克力，有用100%纯牛奶制作的巧克力，还有里面夹有杏仁果的巧克力，在外观上也有许多不同的样式，除了一般的心形样子以外，还有作成各种神奇宝贝的样子喔！"

店长开始使出商人最擅长的推销口才，竭尽所能地宣传她店里所有的巧克力，一个接一个的介绍，让小霞根本没有插话的机会，只有借着店长喘口气

休息的时候，她才有机会开口。

"不好意思……其实我不是来买巧克力的。"

"那你是来买什么？"店长的疑问中，也夹杂着失望的语气，没能将巧克力推销成功使她有点失望。

"其实……"看到店长期待落空的模样，小霞就更不好意思说出口了，但是她还是得说出她并不是因为想买而进来的，纯粹只是被小刚强拉进来的。

"其实啊，她是想买制作巧克力的器具啦！"这时，受到打击不知道何时恢复过来，并且又再次径自替小霞作决定。

"喂，等等！我根本没有……"小霞急忙想要辩解，却被小刚打断了。

"我想这件事你是无法下决心，所以我就擅自作主了，抱歉。不过在这么特别的日子里，不向那个小子坦白心意的话不就太可惜了，对吗？"

经小刚这么一说，小霞的脸上顿时添了一抹红晕，彷佛浸染在夕阳余辉下的黄昏天空。

"那么，请给我这个、这个、还有这个……"趁着小霞恍惚之时，小刚赶紧挑了一些必要的用具和材料，拉着小霞的手回到小木屋去。

"啊，今天真是令人讨厌的一天。"好像耗尽所有的精力一般，武藏很没精神地叹了一口气。此时她们的热气球正通过这个小镇的上空，见到底下各个绽放着美丽笑容的女孩们，武藏很反常地心情陷入了低潮，整张脸纠成一团，看起来就好像在睡眠不足的情形下再加上饥饿的样子，甚至有过之而不及。

"怎么会呢？我看底下的人都很开心嘛！"不知道是安慰她还是根本没察觉，小次郎很轻松地说出这一句话，却招来武藏一阵白眼。

"我说今天令人讨厌就是令人讨厌！！！"面对武藏突如其来的大吼，小次郎和喵喵着实地被吓一跳。

"啊，回想我那花样年华的少女时代。"在莫名其妙发了一顿脾气之后，武藏又自顾自地进入自己的回忆中……

在武藏的少女时代，每一年的这个特别日子里，她总是会将巧克力献给心仪的对象，但却总是遭到别人的拒绝，一次又一次，一年又一年的不停重复着。渐渐地，这个无限循环的结果终于使得武藏从此不再准备巧克力，并打从心底痛恨这个日子。

结束了回忆，武藏注视的底下欢欣愉悦的女孩们，摆出一脸非常嫌恶的表情。

"哼！这个日子有什么好的，会为今天感到高兴的人全都是笨蛋，看了就叫人一肚子火！"

"喂喂，你这根本是在迁怒嘛！"

"你？说？什？么！"小次郎的一句话，引起武藏更大的怒火，小次郎和喵喵不自主地抱在一起，身体因畏惧而频频发抖。

"没，没什么……"小次郎颤抖地说出这句话，毕竟武藏那副怒气腾腾的模样，实在叫人不敢恭维。

原本在气头上的武藏，突然间念头一转，似乎想到某个主意般地扬起嘴角。

"我有一个好办法了！"武藏再度注视着下方的女孩们，脸上露出了如同恶魔般恐怖的笑容……

"对对，在充份搅拌之后，再加一小匙这个。"回到木屋的小霞和小刚用买来的材料开始制作巧克力，小刚细心地指导小霞每一个细节，而小霞也专注地遵从小刚的指示制作，深怕自己忽略或做错某一个细节。一旁的波克比看着小霞认真的表情，同时手上拿着一个汤匙摆弄着，非常开心的样子。

"唔唔，啊！"原本专心于制作巧克力的小霞，突然发现自己犯了一个错误，她停下动作，很失望的垂下肩。

"我又把砂糖跟盐搞错了，看来我真的没有做料理的能力……"

"没这回事啦！只要你认真地下功夫，一定会成功的。"小刚很好心的安慰小霞。

"是这样的吗？"小霞斜着眼，看着一旁堆积如山，不堪入目的巧克力堆，那全是小霞的失败作。

"呃……"看到这情景，一时间小刚也尴尬地不知道说什么。"总、总而言之，小霞你不要这么轻易就放弃，再多作几次，一定会成功。更何况，材料也还有剩啊！"

"可是……"

"小霞，最重要的是心意。我想，只要是你投入所有心力做出来的东西，一定会让对方感受到的。"

一阵阵的脚步声响起，其中还夹杂着人与神奇宝贝喜悦的笑声。

"看来应该是小智回来了，我到外面去拖延他，你就趁这个时候赶快做吧！"话才说完，小刚就急忙跑出去，留下困顿的小霞和杂乱无章的厨房。

"说的倒容易……"一双充满烦恼思潮的眼眸凝望着剩余的材料，脑里回汤的是小刚给予她的打气话。

（只要你认真地下功夫，一定会成功的。）

"好！"小霞拍拍双颊，重振精神在投入制作巧克力中。

"回来啦，小智！早晨慢跑的感觉如何呢？"小刚装作若无其事的向小智打招呼。

"嗯！感觉很不错！对不对，皮卡丘？"经过一场慢跑之后，小智的心情似乎很舒畅。

"皮卡！"皮卡丘跟他有同样的感想。

"跑了那么久，我想你们的肚子应该饿了吧！我正就去替你们准备食物。"

很恰巧的，小智与皮卡丘的肚皮同时发出了索求食物的声音。

"嘿嘿，经你这么一说，我都感觉有点饿了，那就麻烦你了。"

"包在我身上吧！"小刚说完正准备往屋里走进，这时小智叫住了他。

"怎么看不到小霞呢？她跑那去了？"

"呃，这个，她正在作属于她的事。"

"啊？"小智对小刚的话百思不解，连皮卡丘也是一头雾水。

"喔~呵呵~"另人毛骨悚然的笑，正不停地从一个喵喵型的热气球传出。仔细一看，那个热气球的篮子底下装置着一个非常粗的管子，看起来就好像是热气球长了尾巴一样。

"这是我为这个日子特别准备的，它的名字就叫做巧克力吸收君！！"武藏的情绪分外高涨，她雀跃的表情彷佛是期待捕获猎物的猎食者一般。

（这那里是特别准备的，就只是在喵喵热气球上装根管子嘛！）小次郎虽然在心里反驳武藏，但基于武藏目前一触即发的情势，小次郎也只好默默地待在一旁。

"吸收君，启动！"武藏用力地揿下按钮，庞大的管子便发出马达转动的声音，紧接着管口的空气开始被它给吸进去。

吸力很快地增强，威力大到足以将地面上所有的巧克力吸收起来的程度。

"啊！我的巧克力！！"

"啊！"

"巧克力！"

街道上布满了少女失去巧克力的喊声，无数的巧克力直往天空飞去，它们无力抵抗被迫的力量，全都进了吸收君的管子里，再出现在热气球中。

"喂！真的要全部吸光吗？"小次郎看着越来越多的巧克力塞在他们的热气球里，不禁担心起是否会超载。

"哈哈！吸吧！全部都给我吸个精光！"失去理智的武藏歇斯底里地笑着，根本没把小次郎的话听进去，完全专注在吸取别人的巧克力上。

"女人的怨气真是可怕。"生为动物的本能，喵喵下意识地拒绝接近现在的武藏。

"我有同感……"小次郎附和着喵喵的话，一人一猫只能在一旁静静地看着武藏发飙，没有胆子去阻止她。

"小霞真慢呢。"纵使小刚与小智坐在同一桌，但吃饭的只有他一人，感觉上有些寂寞。

"皮卡……"皮卡丘也有相同感觉。

"小刚，小霞到底在做什么啊？需要花那么多时间。"咽下口里的饭后，小智忍不住询问小刚。

"我想那件事对她非常重要，也因此必须要花费很多时间。"

"嗯？"不管小智左思右想，就是想不出所以然。小刚从椅子上站起身。"不然我进去看一下好了，顺便帮你呈一些饭菜出来。"

"这些就够了，我应该吃不完吧。"小智瞧向桌上几碟他尚未动过的菜，总觉得今天的量比平时还要多。

"小霞，小霞！"小刚待在厨房外，不停叫着小霞的名字，不过里面没有一丁点回应。

"怎么回事？"小刚放不下心，悄悄往厨房内一窥究竟，才知道原来小霞竟趴在桌上睡着了，在周围沾满了从液态凝固的巧克力，以及随处置放的料理用具。

"小霞真是的，居然做巧克力做到睡着了。"小刚叹了一口气，露出了一个苦笑。注视小霞睡容的目光突然瞥见一旁的一块中型巧克力和数块小型巧克力成品，还有在巧克力堆旁的波克比，正津津有味地吃着一小块巧克力，从它满脸的笑容来看，这次的味道应该不差。

"看来她总算是成功了呢。"小刚脸上的苦笑转变成欣慰的微笑，他提起脚步，以不吵醒小霞的速度离开……

"唔"彷佛渡过一段漫长的空白，小霞张开略感重量的眼皮，下意识地用手去搓揉它，酸涩的感觉随之漫延开来。

刹那间，小霞像是想起什么似的猛然站起，把坐在桌上的波克比给吓了一跳。

"糟糕！我怎么睡着了？"小霞连忙将做好的成品包装，并在草率地整理厨房之后慌张离开，一出门口马上就碰上正在处理剩菜的小刚。

"小刚，小、小智他人呢？"虽然小霞刻意让自己的语气自然一点，但在想小刚听来，这种语气彷佛想要掩饰什么似的。

"他才吃完饭，我叫他去散个步，好消化肚子里的食物。"小刚望着桌上几碟从未动过的食物苦笑，看来他这次是准备太多了。

"咦？吃饭了啊？"小霞的表情中有一抹细微的失望，小刚清楚她的顾忌，于是又补上一句。

"放心吧！不是有句话说＂甜点与饭装在不同的胃＂啊！而且我就是因为你的东西才叫他散步的，"小刚伸出手，突出食指指向小屋右方的小路。"现在去还来得及喔！"

小霞往小刚所指的方向跑去，但在过了一小段路之后，却又突然折返回来。

"怎么了，小霞？忘了什么了吗？"

"这个给你。"小霞拿出一块掌心大小的巧克力，递到小刚手中。"算是答谢你教我做巧克力。"

赠送小刚一抹微笑，小霞在那条小路上不停地奔跑。

"呵"沉静地注视手中的巧克力，小刚的轻笑洋溢在脸上。突然地，一片记忆闪过他的脑海中，想起那块握在小霞手中，相当于手中这块两倍大的巧克力。

"唉，真是差别待遇。"小刚打开包装，将一口能容纳的巧克力丢入嘴里。

"呼，呼……"小霞驱动着脚步，用最快的速度在森林小道中奔跑，在蜿蜒的小路上避过一些障碍，就是为了将握在掌心的这份心意送给小智。

也许是太过专注的关系吧！小霞竟没注意到凑巧经过她上方的火箭队。

"咦？那个不是小鬼头的同伴，她为什么跑这么快啊！"被一推巧克力挤满空间的小次郎刚好瞄见下方奔跑的身影。

"什么！"武藏突然有一个很强烈的预感，她眯起眼仔细察看小霞，果然发现了她所猜想的东西。

"是巧克力！她的手里拿着巧克力！"武藏拉开嗓门大吼着。

"不会吧！这么远你都看得见！"身为神奇宝贝的喵喵暗自怀疑武藏比神奇宝贝还要更适合当神奇宝贝。

"不可原谅……不可原谅……"武藏呢喃着，不停重复这句话，小次郎和喵喵都很清楚，这是她爆发前的征兆。

"不可原谅！！！"正如他们所料，武藏失去理智地大吼着，并且用力揿下开关，启动吸收君的功能。

"啊！"一阵剧烈的风袭向小霞，她还来不及反应，手中的巧克力就被这阵强风带至上空。

"喔呵呵～！"一个高调的笑声随着风的带领在空中来往回汤。

"难道又是……"小霞心里已经有个底了。

因为会做这一类事情的人，她只认识三个。

"难道又是……，既然你诚心诚意地发问了，我们就大发慈悲的回答你，就是我们。"

（果然……）小霞按着头，在现在这种时刻遇见最不想看到的人，她也只有自认倒霉了。

"为了破坏少女的节日！"

"为了守护我们的和平。"

"贯彻爱与甜蜜的邪恶！"

"可爱又充满巧克力的反派角色。"

"武藏！"

"小次郎！"

"在巧克力中穿梭的火箭队！"

"白洞，巧克力的明天在等着我们。"

"喵，就是这样。"

不知道是不是为了今天这个特殊日子，火箭队又换了新的台词。

不过小霞完全没有心情去注意，"把我的巧克力还给我！！"她只想要拿回属于她的东西。

"我才不要！"武藏对小霞扮了一个鬼脸，惹得小霞火冒三丈。

"快还给我，老女人！"小霞在愤怒之余，竟脱口说出武藏最介意的话。

"什～么，老～女～人～！！"武藏在听了这句话后，理智已完全断线，布满血丝的眼睛喷射的愤怒的火焰，犹如被激怒的野兽般咬牙切齿，全身散发着令人慑服的怒火，这已经不是先前为了报复而发出的气势所能比拟的。在她身后的小次郎和喵喵，很清楚地体会到被数只凶猛的暴鲤龙同时包围，也比不上的危机感。

"上吧！阿柏怪！"

去吧！海星



星！"

武藏和小霞，在同一时间丢出了宝贝球。

"阿柏怪！去把那个狂妄的小丫头给我痛打一顿！"

阿柏怪也被武藏的气势吓到，连忙遵照着她的话，向海星星全力冲撞。

"快避开！"海星星很轻松地躲过了对方的攻击。

"使出高速星星！"无数的星星从海星星的身体中央射，不偏不倚地击中阿柏怪，让它大受伤害。

"最后一击，用水枪！"海星星喷出了强劲的水流。

"想的美！果然翁，用返拳！"武藏立刻丢出另一个宝贝球，从球里出来的果然翁，用返拳将水枪弹回，使得海星星反而被自身的招式打中。

武藏看准了这个时机，对阿柏怪下达指令。"使出融解液！"腐蚀的液从阿柏怪的口中喷出，给海星星重大的打击，它因此被打倒在地，中心的晶体发出了体力不足的信号。

"海星星，你没事吧！"小霞很担心地跑去扶起海星星，这时阿柏怪的泰山压顶也已经逼迫在她们的面前了。

"丘！"伴随着叫声，一道电击打中阿柏怪，强力的电流使阿柏怪无法承受，没多久就昏厥过去。

一大一小的两个身影，从森林中慢慢浮现。

"小智！"小霞欣喜地呼唤前来的身影。

"皮卡丘，用电光一闪！"

"皮卡！"皮卡丘以迅雷不及掩耳的速度在森林中穿梭，小小的黄色带黑条纹的身躯奋力撞上果然翁，让未来得及使出招式的果然翁受到不小的伤害。

"火箭队！你们出现又想做什么了！"

"可恶，你这个小鬼头老是坏我们的好事！既然这样，我今天就一并把你的皮卡丘给抓起来！"很难得愤怒到忘我的武藏，居然仍记得自己原本的目标。她把神奇宝贝收回去，再次起动吸收君，想借着强大的吸收力把皮卡丘拉上来。不过……

"皮卡丘，用十万伏特！"

"皮卡～丘！！"比刚才还厉害的高压电猛烈攻击火箭队，他们顿时感觉到剧烈的麻痹感在全身肆无忌惮的游走，身体不由自主地抽动。看来他们忘记准备，平时对付皮卡丘用的防电装置。

"麻麻麻……"被十万伏特电到无法动弹的武藏，手中的巧克力掉落到小霞的面前。

"啊！这是我的巧克力！"小霞低声惊呼，很快地将巧克力收起。

这时，接受了过大的电流，吸收君的马达不能承受这种负担，在超越了临界点之后，爆炸也随之而出。

"好讨厌的感觉啊！"以全身焦黑的模样，火箭队化做星斗消失在天空的彼端。而他们夺来的巧克力，也在他们飞翔的过程中陨落在之前的小镇上。

"小霞，你没事吧！"结束了战斗以后，小智走近小霞察看她的状况。

"嗯！我没事，谢谢你帮忙。"

"不过那个火箭队到底是来这里做什么啊。"

小霞心头一惊，小智的话让她意识到手中的巧克力和自己急遽增加的心跳。

"那，那个，小智……"她轻声叫了他的名字。

"嗯？"

"这个……"手中的巧克力递到小智的面前，小霞的脸正微微地发热。"我想你散步的时候可能会饿，所以带了这个来。"

"谢谢你，小霞。"小智从她手中接过，拿掉包装纸后，他看到的是一块奇形怪状的巧克力。"这个，是你做的吗？"

"呃？是、是啊，是小刚教我的。"小霞大概了解小智知道的理由。如果换作小刚的话，是绝无可能做出这个模样不雅的东西出来，也同时证明了她做的东西让人看了就想退避三舍，敬而远之，更别说食用了。

虽然小智看出来了，但是小霞反而有一丝丝的失落感。

"正好我肚子也饿，就吃这个巧克力好了。"

"咦？"正当小霞为他的话讶异的时候，小智已经席地而坐，开始一口接一口地吃起来了。

"嗯！味道还不错！"小智剥了一小块给皮卡丘，皮卡丘也一脸高兴地吃着。

不论有意还是无意，小智接受小霞的巧克力，这个举动让她的心底升起了一股暖流，也替她的脸颊增添了一些温度。

小霞抱着双膝，坐在小智的旁边。"小智，你知道今天是什么日子吗？"

"唔……"小智偏着头思考一段时间，不过他仍然不晓得。"不知道，今天跟平常不一样吗？"

"唉，你果然不知道。"提出问题的人反到被这个问题反问，小霞不禁重重叹了一口气。"不过这才像小智嘛。"

"咦？什么？"小智一直百思不得其解。

她将下巴放在膝上，注视着眼前这名少年。做事不经大脑，一股劲地往前冲，热爱神奇宝贝，在它们遭遇危险时会奋不顾身地去解救。永远不服输，在神奇宝贝的比赛中会不断有出乎预料的战斗方式，与伙伴之间默契非常好，又非常亲密。但却是极为容易得意忘形，而且对感情是意外的迟钝。这样的人……

就是这样的人，让小霞如此地在意。

（情人节快乐，小智。）她默默期许，期许着将来的某一天，可以将自己的心意连同这句话一起送给他。

文/基古雷图



游戏外传

代后的成长日记

文/龙飞凤翔

我叫代后，今年刚10岁，因为立志要成为精灵训练师，到了可以成为训练师的年龄，也可以得到新的精灵做搭档了。平时只有盔甲鸟是我最好的朋友，现在可以得到新的精灵，真是太兴奋了。

我是有名的天力公司社长津哲的儿子，虽然家境很好，但是父亲平日对我非常严格，8岁便赶我出门，去野外生存了。目前被好心的老爷爷收留住在道谷市。可是1年前老爷爷由于疾病而去世，他生前没有孩子，所以后事是我料理的。今天要离开这里去遥远的天元镇找精灵博士，要训练师的证明与精灵图鉴，所以只好暂时离开这里了。

不过也方便，盔甲鸟的飞天，很快可以到达。通过地图我很快找到了那个小镇，博士把他的图鉴与训练师证明给我，然后让我挑选1只精灵作为搭档；1个草蜥蜴，1个火雏鸡，1个小水怪。都不是我喜欢的，我最喜欢雷系的。于是我问道"博士，能给我来一只雷属性的精灵吗"，"代后啊，不瞒你说，你父亲托我给你这只精灵，说你必须用这精灵。"博士拿出精灵"它叫合金像，是钢铁与超能属性的。""又是老爸的主意，"我不爽的瞥了一眼那精灵。看起来很古怪的家伙，只有一只红色的眼睛，而且还浮在空中，浑身蓝色，像一个外星来客。"老爸他喜欢钢铁的精灵，并不代表别人也喜欢啊，非要强迫人家使用这样的家伙。"我无奈的收起精灵于是便开始我的训练之路了。

我休息一下以后，便把合金像放了出来，我仔细端详n久，还是看不出来所以然来。这样我与合金像对视起来。一会从身后传来一个轻薄的声音"那边的小子，干什么爬在那里，就算做错什么也不用这么跪着吧！"我回头一看，是一个像贵族的家伙，穿的很讲究，标准的公子哥。"我叫见则，是精灵训练师，主要还是喜欢精灵的选美，看你的精灵，一点气质都没有，整个一个破铜烂铁嘛。"我生气的看着他，"小子，找打说话，真让我不爽，上，盔甲鸟，钢之翼！""真是粗野的孩子呢，不过没有关系，我会华丽的打倒你的，来，爱心鱼，给它来一个颓废。"盔甲鸟被诱惑，无法使用技能了，爱心鱼用水之波动打败了盔甲鸟。我很生气的看了周围，我除了这个博士给我的古怪的家伙，就没有别的了，可恶，搏一搏吧，绝对不能输给那种家伙"合金像，看你的了！""哎呦，用这个破铁也可以打败我的小天使吗，来，接着颓废。"但是合金像没有性别，这技能无效。"合金像，突进。"爱心鱼一下被撞很远，一下就被打倒了。"嘿嘿，这破鱼和你一样，娘娘腔，根本受不了打击。""哼，小子你等着，以后会报仇的，来，小天使，我们去精灵中心。"我看了看合金像，消除了刚才的疑虑，这家伙也不是善类啊，"我叫代后，以后多指教了。"它好象很高兴的左右乱恍，看来是可以理解我的话，我看了看前面的夕阳逐渐落下，坚定了决心，开始我的训练师之路。

次日，我从天元镇一直向下，来到比较大的天元市，这里的训练馆一直没有馆主，目前看起来像荒废的样子，于是我到了天元森林，那里好象也不是很好的样子，野生的毒系精灵很多，虫系也不少，于是便很快离开。到了金水市，我马上跑到天力公司看看，毕竟小时候在那里长大的，一进去"少爷回来了！"警卫说道。说实在的，听着这样的称呼我都很不习惯了，毕竟独自生存2年，遭别人的白眼都习惯了。我马上跑到总裁室，想看看老爸。到那里看到一个年轻人在那里"你好，请问天力公司总裁津哲先生在吗？"我问道，年轻人说，1年前他就成为精灵联盟的冠军，你难道不知道吗。"什么，这么说，以后训练师之路必须要面对自己的老爸？！"于是我没说什么就走了。于是到第一个训练馆，挑战非常简单，盔甲鸟的钢翼克制岩石系，在天力公司要的学习装置很有用，正好给合金像装备，顺便得到一些经验，很快拿到第一个徽章。向上走虽然近一些到西达镇，但是有座山挡着，虽然打小就听那些说大话的家伙要开隧道，但是目前也没有动工的样子，于是找天元的哈吉老人，小时候常到那里去，

和他很熟，于是坐他的船很快到了山木镇，我用最快速度到了训练馆，格斗训练馆，我的盔甲鸟飞天派上用场了，也很轻松胜利了，拿到徽章马上去卡依市，谢过哈吉老人，我到了潜艇开发中心，那里有我们公司的股份，虽然梦想利用这潜艇到达方元最深的海域——海底洞穴，但是目前完成度不到2%，于是我到别的地方看看，有一个选美馆，这个很新鲜，我于是进去看看。一入眼就看见那个叫见则的家伙在比赛。看了他的比赛，女孩子都迷上了那个家伙，我看见只是想吐。"呦，是你啊。"冷不防那家伙看见我了，我真想离这种家伙远点，但是为时已晚。"怎么样，我刚才表演的很华丽吧，虽然得1等奖，但是我不会骄傲，我要成为方元第一名才可以，呵呵！"看见那种令人作呕的表情，我马上跑了出去，向银叶市进发了，看见那里自行车立交桥，都骑着车到处转，看着很眼馋，但是我不会骑车，所以返回了。到达银叶市我就拜访训练馆首领铁旋，他和我老爸是老朋友了，正好去挑战，于是我还是用我最拿手的盔甲鸟，但是他用3磁怪，吸附住我的盔甲鸟，动不了。于是用打雷打败盔甲鸟。我只好用合金蟹了，我与他的精灵吸在一起对峙起来，它用打雷我的用意念，虽然互相打谁都不太有效，但是意念下降对方很多特防，于是很危险的胜利了。我很喜欢雷电系精灵，向铁旋恳求半天才送我一只落雷狗与一个小磁怪，我又是如虎添翼。训练馆左边的精灵饲养屋的老爷爷叫住了我，说有一个精灵被主人抛弃在他那里，问我愿不愿意收养，我一看是小小龙，虽然是钢铁与岩石系，但是仍然能看出来它很瘦弱，于是我队伍有5个精灵了。然后一路北上，到了缆车然后到达火山顶，看到火山熔岩有一些异常，好象要喷发的样子，还有一些可疑的人，穿着红色的制服，拿着一些火系精灵，看起来像一个组织，我也没有太在意，于是下山到达飞音镇，这个以火山著名的城市，训练馆主当然是火系了，馆主是一个老爷爷，有一个一两岁的孙女。这次作战很不顺利，对方的熔岩蜗牛的喷射火炎把我的盔甲鸟，合金蟹，小磁怪相继打倒，我于是上了小小龙，这是第一次上阵，我一点把握也没有，看看它的技能，什么？！竟然有地震，看来不是它自学，而是有人给它装备上的技能，难道，又是老爸托付饲育屋的老人把它给我，除了他喜欢这些钢铁的精灵并花大价钱买来好的技能机器的人只有他了。我利用地震，对熔岩蜗牛双倍打击，很容易打败了它。于是我有4个徽章了。

看看路向北走是沙漠，那里没有训练馆，我于是没有走那里，去银叶市继续向西北方向走，路过天气研究所，到了被树包围的日川市，那里的训练管是飞行系，我的落雷狗派上用场，求雨+打雷与小磁怪配合，赢得很轻松，我更加喜欢雷系精灵了。

按照地图向东南方向走，到了曰落山，到山顶听那里的老爷爷说，最近方元经常天气异常，而且他那里的红、蓝宝珠也时常透着一股邪气，我对石头不感兴趣，也不是很了解，虽然父亲非常喜欢收集石头，但是我没有什么兴趣就是了。看见曰落山上祭祀精灵的人们，我想起了道谷市收留我的老爷爷，不过也马上就到那里了。

到了沿海的阿田市，使我想起了老朋友，当时8岁时，是它帮我度过的大海，于是我立即到海边呼唤它，良久，它果然出现了，它是一只化石鱼，当时它见到就像见到朋友一样。我也把它收到精灵球里，我的队伍就齐了，不过看见2年前所没有的，一个基地，有一些穿蓝色制服的家伙，我怀疑，那里的家伙是不是与上次在火山看到的家伙类似？我又在这个城市看到精灵选美的会场，虽然是目前精灵新兴的训练业，但是人们对它的热忱都很高。在门口又看到见则那个家伙"嗨，你不是专程看我的演出吧。"那家伙轻薄的说。"哼，白给我都不看，我来这里是要成为联盟冠军，正挑战道管呢，不像你，这么悠闲，当然战斗也会弄脏你那华丽的礼服的，所以这不适合你哦。"我也用轻薄的口气说。"唔，你到这里真不简单呢，够资格做我的伙伴呢。""什么伙伴？"他郑重的说"其实选美是我爱好而已，真正的职业，还是训练师啊，目前我已得到方元所有的训练管徽章了，只是挑战精灵联盟没有信心，希望得到一个伙伴，同我一起去挑战，所以最近才会闲下来选美的。""这么说，一开始你故意接近我，就是测试我的实力，够不够资格做你的伙伴咯。""呵呵，你还真聪明，找一个我认同的人，你是第一个，唔，我的比赛要开始了，记住，我在最后一个训练馆那里等你哦！"于是他飞奔到会场。这次看他的表演，那种作呕感没有了，反到有一种想给他加油的感觉。

过了茫茫大海，来到我眷顾已久的道谷市。来到我心爱的小屋，毕竟很多年了，显然很破旧了。我打扫了一整天，住了几天就去挑战训练馆了，馆主也认识我，挑战时当然是知己知彼，对方是超能属性的精灵，所以物理防御明显不高，使用的日月神石，是超能与岩石属性的，我正好利用我的合金十字，是超能与钢铁属性，对于超能系的打击基本没有什么效果，我利用彗星拳，克制了对方岩石的属性，虽然对方想利用烈阳与火焰喷射的组合来打倒我，不过在此之前我已战胜对方了。现在已经6个徽章，差一个就齐了，我坐着化石鱼沿着海向西南方向潜到水中，地图显示要通过一个海底隧道才可以到最后的城市，双鹿市。

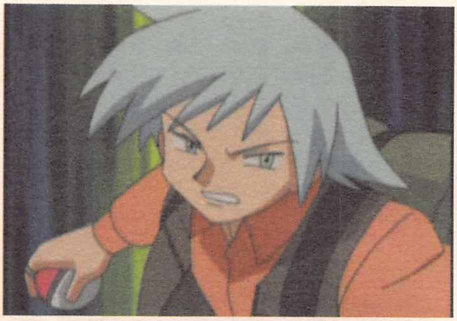
到了最后的城市，我很快找到训练馆，进去挑战时，看到见则，"你终于来了呢，我等候很久了，我介绍一下，这城市的训练馆主人是我的师父，他说如果我战胜4天王，就可以成为训练馆的主人了，虽然我没有这个打算，但是师父不曰还要去修炼，训

练馆空下来可不好。再介绍一下，这里是水系训练馆，所以做好准备，good luck。"我用雷麒麟与3合1磁怪出来，对方水系精灵相继不敌，最后他用地震鲶鱼，雷属性无效化。使用地震打败我的精灵，我于是用合金十字用彗星拳，虽然是重重一击，但是钢铁对水效果不好，他用地震相继打败我的合金十字与钢甲暴龙，化石鱼也被地震打败，我的队伍就是这弱点，怕地系精灵。虽然只有盔甲鸟地震无效，但是袭击他也不容易，于是我撒菱，弄的满水都是荆棘，对方行动非常不方便，于是趁机用吹飞，把它从水里吹到地面上，对方没有水，就没有办法移动了，于是我趁机用飞天打败了它。

终于得到7个徽章，于是我与见则来到了霸者之路，那里虽然有很多实力的训练师，但是与我们战斗都完全不是对手，不知是他们太弱，还是我们变强了。最后终于来到山优市的精灵联盟，在前提准备完以后，就可以进入了。比赛规则是对方4人，轮流作战，我方也可以找援手，但是只限2人，与天王一个一个过招，胜利者继续前进，败北者重新开始。我与见则正好2人，于是便挑战第一个，恶系天王。看着天王的模样，好象比我大不了多少，可是一副打扮有些像街头的混混，这就是所谓的邪恶吧。开战以后对方用恶狼犬与灾兽，我用合金十字见则用暴鲤龙，对方的威吓对我的合金十字无效，暴鲤龙威吓对对方效果不小，我先发制人，一个彗星拳秒掉恶狼犬，暴鲤龙进行龙舞强化，对方又出恶龙虾，灾兽剑舞强化。我然后又用彗星拳攻击灾兽，对方没有倒下，暴鲤龙的强力地震使用了，为避免伤害，我马上换出盔甲鸟。对方全倒下了，上了木天狗与仙人掌，我的盔甲鸟用飞天，见则换出女皇蛇用急冻光，很轻松的战胜第一个天王。

第2个鬼系天王，看她也比我大不了多少，就成为天王了，看来这世道没有强者了。对方一开始就用2个夜鬼王，我上了化石鱼，见则还是用暴鲤龙。一开始对方只是保护，严防死守，想消耗我方的体力，我的化石鱼于是使用哈欠，对方很快睡觉了，暴鲤龙趁机使用咬碎克制了对方，然后对方又上2个诅咒鬼，想用鬼火烧我们，我见到马上换出钢甲暴龙用挑拨，对方就无法使用辅助技能了，于是趁机暴鲤龙咬碎，对方只有一个宝石鬼，在我们2人的夹击下便败阵下来。

给精灵一些治疗药物继续前进，到冰天王了，对方场地是冰，所以行动不便。对方使用海豹，在冰上行动自如，我也不是好惹的，我用钢甲暴龙，见则用莲叶鸭。对于场地问题我一点也不怕，依靠钢甲暴龙的践踏，可以稳当的站在上面，开战时我先发制人，使用岩崩，对方被克制了，于是上了2个鬼面冰，我继续岩崩，对方使用冰雹，想消耗我方体力，不过莲叶鸭已经求雨了，而且依靠雨托盘的特性逐渐回复，对方使用急冻光，虽然使我方损失，



但是岩崩还是打败了，对方，最后的海豹王一上来就冲浪，趁求雨之机打败我的钢甲暴龙，我于是上雷麒麟，趁求雨之机打雷，莲叶鸭用亿万吸取，对方败下阵来。

最后的龙天王是最强的，属性弱点很少，虽然岩石可以克制对方的飞行，但是我的钢甲暴龙不行了。只能使用合金十字，见则用女皇蛇，一开始对方使用装甲龙与碧云龙我的合金十字体力也有限，所以先强化，使用铁壁。女皇蛇真不客气，急冻光接连战胜了装甲龙，碧云龙，蜻蜓龙，血翼飞龙。最后只有海马龙了，不过这个对手很难缠，对方使用烟雾，我们什么也看不见，所以只能用铁壁来保护，不过我们也是不能束手待毙的，我换出盔甲鸟，用吹飞将烟雾弄走，见则趁机换出莲叶鸭用寄生种子，种子发芽后将海马龙嘴缠住，无法使用烟雾了，我趁机用飞天，莲叶鸭用亿万吸取，终于胜利了。

终于要到冠军的房间了，虽然已经知道冠军是谁，但是心理非常忐忑，即便是了解对方的，但是一股压力还是涌上了心头。

"你终于来了呢，代后，我等你5年了，看看你这5年所学习的是什么吧"老爸只说这些话，我没有说别的，只有很复杂的感觉，虽然小时候没有得到亲情，但是我也没有抱怨什么，现在唯一可以做的，就是打败他，让他认同我的存在。

老爸还是老样子，使用岩石与钢铁的精灵比较多，一开始用伪装花与大钢蛇。我自然用3磁怪，牵制对方行动，见则马上使用暴鲤龙，我说"只有牺牲3磁怪了，趁着它的磁力没有消失前快用地震吧！""这怎么可以，这样3磁怪也会受伤的""没有关系，用1只换2只，值得，快点3磁怪快支持不住了。"见则只好用地震，那3只精灵一起倒下了。然后对方使用化石花与化石蝎，这就很容易对付了，我上盔甲鸟，见则上女皇蛇，正好盔甲鸟的钢之翼与女皇蛇的冲浪+急冻光很容易打败对手，对方只有合金十字与黏土娃娃了，没想到他的合金十字已经强大的没边了，一开始2记彗星拳打败了女皇蛇与盔甲鸟，果然暴强，明明不克制我们的。然后我上雷麒麟，见则上莲叶鸭，不过雷系无效，只能使用啃咬，与莲

叶鸭亿万吸取战胜了黏土娃娃，不过对方的合金十字的地震还是打败我们两个，最后我只有化石鱼与合金十字，见则有暴鲤龙与地震鲶鱼。然后上地震鲶鱼与化石鱼，我趁机求雨一起用冲浪，但是对方合金十字好象不吃这一套，利用磁力飞到天上，对我们使用意念，我的化石鱼用潜水躲开了，地震鲶鱼被打败了，化石鱼还在水里时候，合金十字对着海面用地震，化石鱼也不支了。最后只有依靠我的合金十字与见则的暴鲤龙了。我的合金十字先发制人使用意念，只是效果不好，我极力想把对方引下来，让暴鲤龙也能帮上忙。于是我死守，使用铁壁。终于对方下来了，暴鲤龙趁对方不注意，马上使用冲浪，幸好我的合金十字躲开水浪，对方有些晕了，我趁机马上使用彗星拳攻击，没想到对方很快反映过来，反咬一口，用意念将我的精灵打到地上了，对方趁机用地震引起海啸，结合彗星拳打败了暴鲤龙。我只有这个合金十字了，再败就彻底输了，不能灰心，"我是精灵训练师，钢精灵训练师！"我喊道，这是我在这场战争里我首次大喊。"合金十字，追上他，用彗星拳！"对方还是很灵活地躲开结果又把我的合金十字打下去了，想用地震来做一个了结。它马上就从天上下来，我想，既然赢不了，也不能让对方占到便宜，为了训练师的尊严，拼了！合金十字好象了解我的意思，马上冲过去，对方的攻击全硬挺过去了，与对方已经在一起时，"合金十字，大爆炸"只看到很亮的光线射到眼里，耳朵都聋了，睁眼时，看见我与对方的合金十字都倒下了。我马上跑过去"对不起，合金十字，为了我的胜利，你受苦了，我以前说喜欢雷属性精灵，现在我是真心喜欢钢铁类精灵了。因为它们有着与身体一样钢铁般的意志，正是精灵训练师所应该有的意志，通过这次战斗，我是彻底了解，训练师的使命与意义了。"我趴在合金十字身上哭了起来。良久老爸过来了"喂，这个笨蛋，你的泪水会让这些钢铁生锈的，这点常识都没有还自称是钢铁训练师。"我看了父亲的面庞，感到第一次看到他这么慈祥，阔别多年的亲情好象找到了。"哎，怨我，为了把你培养成出色的训练师来继承我只能让你一个人出去磨练，虽然你吃了不少苦，但是成果也不小吧，这次虽然平手，但是凭你的精神与坚定的意志，你也战胜我了，我认输，以后联盟冠军就是你们的了。"见则说"不。其实我还是失败了，所以我没有资格做联盟冠军，代后是真正的冠军，我还要回去帮助师父料理训练馆的事情。再说这种打打杀杀我也不喜欢，还是喜欢华丽的选美。"于是我与父亲回家了，见则回双鹿市。

我的训练师之路用5年，虽然是比较长的时间，但是学习不少东西，目前成为方元第一训练师的我，虽然被所有人尊重，但是我并没有在乎这些，只是天天寻找有实力的训练师，虽然精灵联盟的高手络绎不绝，但是怎么也看不出他们拥有这种钢铁的意志。父亲回天力公司继续做总裁，放弃了联盟冠军的职位，把化石花、化石蝎与黏土娃娃给了我，我于是把雷麒麟与3磁怪还给铁旋，化石鱼还放回阿田市的海里，虽然有一些舍不得，但是我的精灵已经有6只了，它们是：合金十字、化石花、化石蝎、盔甲鸟、黏土娃娃、钢甲暴龙。我最好的搭档，在完成主要工作以后还要帮着老爸寻找宝石，他喜欢一些珍贵的石头，所以我只能在闲暇找那些石头。朋友见则，也顺利成为训练管主人，他师父也自己修炼去了，此时我15岁。

10年后，我看上一个训练师，他叫小智，他身边的朋友小遥正是天元市新来训练馆主千里先生的女儿，这也弥补方元只有7个训练馆的问题，目前是8个了，之后又出现一系列的事情，10多年前看到的穿蓝色制服与红色制服的组织，为了唤醒古代神兽，海皇牙与古拉顿而继续着10余年的阴谋，在道谷市宇宙研究所我与小智一起与熔岩团的头子交战，看到小智也有这种钢铁的意志。最后2只神兽苏醒，在双鹿市大闹起来，通过小智与他的朋友，还有见则的帮助，终于通过烈空座平息这场战火。然后小智到了精灵联盟，通过他的战斗方式，我也体会更多，相信他是以后方元的第一训练师，所以我感觉自己还很不够，于是我辞职，把冠军交给见则，水系道馆还是他师父管理。为了提升我的实力，我到流星瀑布，一个人修炼了。为了能让小智找到我，我在道谷市的家里留下书信，还有一只合金像，也送给他。书信的内容是：

小智：

我目前已在流星瀑布修炼，看到你以后，我自知自己还有很多要学习，虽然我被称为方元第一训练师，但是我成为训练师的目的不是这个，我非常希望交一个同我一样，拥有钢铁意志的朋友，但是多年以来还没有一个，你是我第一个认为有这种意志的人，而且凭心而论，你的实力早超过我了，你与你的精灵之间的感情与默契程度使我非常惊讶，我一直忽略这些，只希望精灵会变强，忽略这些最重要的东西，所以发现以后，马上采取措施去弥补，不知道还晚不晚。现在我都有些愧对我的精灵了。以前我最欣赏雷属性精灵了，但是现在最喜欢钢铁的精灵，桌子上送给你一个合金像，也是我训练师之路的第一个精灵，希望你能喜欢。以前我对于这种精灵非常反感，但是使用以后你就能理解我为什么喜欢它了。努力吧，看见你使我看见精灵训练师的未来，作为前辈的我只希望你以后可以多为精灵做一些贡献，不要让我失望。

有时间随时找我吧，很希望与你交手。

——津哲·代后

口袋妖怪动画/游戏CD介绍
单曲篇

（文/MelonGx）

随着口袋妖怪动画和游戏风靡全世界，FANS们自然会想了解里面的主题歌、插曲、背景音乐（BGM），以致想要拥有它们。于是这一篇网罗中日英三地市场的《口袋妖怪音乐CD大百科》就此诞生。至于笔者嘛……认识咱的朋友们都知道，笔者可是自称“CHINESE POKEMON CD MASTER”的全国第一口袋CD收藏家喔！（众：少卖广告了，赶快进入下一PART！~）

本文共分3部分。第一部分为单曲篇，收录口袋妖怪有史以来的全部日文单曲CD；第二部分为专辑篇，收录口袋妖怪的所有日文专辑大碟；第三部分为国际篇，主要收录欧美地区及香港台湾出版的CD以及介绍相关背景。相信这些涵盖了全世界绝大部分的口袋妖怪音乐CD（正版），大家可以作为收集时的参考。

日本的POKEMON CD除电影主题歌的歌手有所属公司外，一般由MEDIA FACTORY出版。大家可以在MEDIA FACTORY的官方网站http://www.mediafactory.co.jp寻找到相关的出版资讯。当然，大家也可以在口袋妖怪官方网站http://www.pokemon.co.jp 查询到各CD的资料。

第一部 单曲篇

~1997年~

(1) 1997/06/28

《めざせポケモンマスター》 松本梨香



口袋妖怪动画在日本东京电视台19 播，即刻掀起超级大热潮！于是这第一张由松本梨香所演唱、大名鼎鼎的元祖主题歌《目标是小精灵掌门人》CD的推出也是在情理之中的事了。其轻快的旋律和编曲，和那句经典的“いつもいつでも~”歌词，POKEMON FANS应早已耳熟能详了吧？同碟收录还有大木博士（石冢运升）一气呵成的动画第一片尾曲“151”，从火星来的Pokemon卡片游戏代言人イマクニ的处女作“说得出小精灵的名字吗”，还有主角小智对皮卡丘的深情告白“晚安、我的皮卡丘”共4曲加一首卡拉OK。这张CD的销量高达112万张，创造了日本动画主题歌CD销量历史第七的纪录！

收录曲：
1.めざせポケモンマスター／松本梨香
2.ひゃくごじゅういち／オーキド博士とポケモンキッズ
3.ポケモン言えるかな？／イマクニ？
4.おやすみぼくのピカチュウ／松本梨香
5.めざせポケモンマスター（オリジナルカラオケ）

(2) 1997/12/10

《ロケット团よ永远に》/ロケット团



可爱又迷人的反派角色——火箭队第一张CD隆重登场！这张单曲以嬉皮的摇滚乐、夹杂火箭队搞笑的“经典台词”，将R团三人组武藏、小次郎、喵喵的那股傻劲儿演绎得活灵活现。第2曲“Lucky Lucky”由小次郎使尽浑身解数为大家演绎拿手的冷笑话歌（好冷……），第3曲“喵喵之歌”则是动画的第二片尾曲，喵喵一人孤独地弹着吉他、望着月亮清唱，那股悲凉的气氛让所有FANS都为之动容。

收录曲：
1. ロケット团よ永远に／ロケット团（ムサシ、コジロウ、ニャ-ス）
2. ラッキ-ラッキ-／コジロウ（三木真一郎）
3. ニャ-スのうた／ニャ-ス（犬山犬子）
4. ロケット团よ永远に（オリジナルカラオケ）
5. ニャ-スのうた（オリジナルカラオケ）

(3) 1997/12/10

《うたうポケモン图鉴　第1卷　》/香取沙季

这张非卖品CD是1997年底任天堂N64主机促销活动的赠品。只要在1997年12月10日至1998年1月末购买N64主机，这张《小精灵图鉴之歌 第1卷》



的8cm CD，此外还能获赠「かっこいいポリゴン」「くいしんぼカビゴン」这两张卡片游戏的限量版卡片。这张CD在1999年任天堂Space World活动会场里也有免费派发，之后就从此绝版！至于笔者的这张CD则是无意间在香港一家二手唱片铺碰运气找到的……（众：抢~）

收录曲：
1.うたうポケモン图鉴 ノ-マルポケモン Part1（香取沙季、渡部チエル、藤泽　g秀树、岩崎元是）
2.うたうポケモン图鉴 ノ-マルポケモン Part2（藤泽　g秀树、岩崎元是）
3.うたうポケモン图鉴 虫ポケモン Part1（香取沙季）
4.うたうポケモン图鉴 虫ポケモン Part2（藤泽　g秀树、岩崎元是）（以上MC：レイモンド）

～1998年～

(4) 1998/02/10

《とりかえっこプリ-ズ》/スズキサン

イマクニ的名气因Pokemon卡片游戏的热销而越来越大。这次他更找来演歌天后小林幸子，和一直合作的搞鬼搭档Raymond Johnson组成了“铃木先生”这一组合，借卡片游戏大卖之势，推出了这张卡片游戏广告歌《拜托交换吧！》的CD。其实小林女士早在之前已经秘密担纲了TV动画的第三、第四片尾曲，这次更将此两首歌一并收录。



收录曲：
1. とりかえっこプリ-ズ/スズキサン（イマクニ？、コバヤシ！、レイモンド）
2. ポケットにファンタジ-/さち&じゅり
3. ポケモン音　/ガル-ラ小林
4. とりかえっこプリ-ズ（オリジナルカラオケ）
5. ポケットにファンタジ-（オリジナルカラオケ）

(5) 1998/07/18

《ピカピカまつさいチユウ》

口袋妖怪剧场版电影终于放映啦！前几年的电影在本篇之前会播放一段20分钟的原创电影短片（Short Movie），这张CD便是第一部电影的短片《皮卡丘的暑假》的OPED曲合集。除了片头和片尾外，此CD还收录了两首短片剧情的印象歌曲（Image Song）。



炎炎烈日下听着清凉的夏日风格歌曲，将是多么地惬意。

收录曲：
1.なつやすみファンクラブ(ポケモンキッズ、ポケモンママさん)
2.ピカピカまつさいチユウ(ポケモンキッズ、ピカチユウ、オ-キ-ド博士+ピカチユウ)
3.プ-ル[11才の夏](ヒロキ、ミドリ)
4.あたらしいともだち(じゅり)
5.ピカピカまつさいチユウ(カラオケ)

(6) 1998/09/03

《　といつしよに》/小林幸子



在经历TV动画ED3、ED4的秘密形象后，演歌天后小林幸子终于现出真身，亲任口袋妖怪剧场版第一部大作、轰动全日本的票房冠军《超梦的反击》片尾曲主题歌的演唱！主题歌《和风一起》是一首慢板抒情曲，小林女士的感动高唱，使观众们的心灵在沉重的剧情之后终于得到抚慰和解脱。曲目2《绝妙的收藏》则摇身一变成为一曲充满印度风格的快歌。

收录曲：
1.　といつしよに
2.すてきなコレクション
3.　といつしよに(カラオケ)
4.すてきなコレクション(カラオケ)

～1999年～

(7) 1999/03/25

《ライバル！　The Rivals》/松本梨香

随着石英高原联盟的结束，小智一行人踏上了前往橘子群岛的旅程。新的片头曲“劲敌！”松本梨香以Hard Rock硬摇滚的风格，将小智赛后对劲



敌们的各种高兴与不甘心的复杂心情一一表露。新的片尾曲“Type：Wild”则将小智旅行途中爽快、野性的另一面以轻快的旋律呈现出来。此外还有喵喵的“Hey！皮卡丘”和イマクニ? 搞怪新作“小精灵三明治”也蛮有意思的。这张单曲的初回特典是一把塑料尺，数学测验的时候可是会派上用场的

收录曲
1.ライバル！【松本梨香】
2.タイプ：ワイルド【松本梨香】
3.Hey！ピカチュウ【ニャ-ス（犬山犬子）+ピカチュウ（大谷育江）】
4.ポケモンサンドイッチ【イマクニ?、レイモンド、ヒロコ、ポケモンキッズ】
5.ライバル！（オリジナルカラオケ）

(8) 1999/07/07

《toi et moi》/安室奈美恵



第2部剧场版电影《路基亚爆诞》片尾曲找来了当年叱咤风云的流行天后安室奈美惠主唱了这曲《toi et moi》（法语：你和我）。

此曲延续了安室一贯的小室家族电子音乐风格，仍由小室哲哉作曲，歌曲轻快且时代感强烈。

收录曲：
1.toi et moi（Straight Run）
2.toi et moi（A&S NY Bounce Remix）
3.toi et moi（TV Mix）

(9) 1999/07/17

《そらとぶポケモンキッズ》/ベッキー



第2部电影短片《皮卡丘探险队》的歌曲CD也顺应出炉！片头片尾一应俱全，剧中歌和印象曲也少不了。99年的夏天比98年的夏天更热，这张CD的歌曲比起98年也多了不少的阳光气息呢~

收录曲：
1.たんけんたいをつくろう！
2.そらとぶポケモンキッズ
3.大树となかまたち
4.ママのだいじなポケモン
5.たんけんたいをつくろう！（オリジナルカラオケ）
6.そらとぶポケモンキッズ（オリジナルカラオケ）

(10) 1999/08/02

《ラプラスにのって》



TV动画人气片尾曲“TYPE：WILD”经历将近40集的连续播放之后终于下档，取而代之的则是这首由小霞（饭冢雅弓）演唱、乘龙（爱河里花子）和音，充满橘子群岛海上漂流风情的《坐在乘龙背上》。CD的第2曲则特别集齐了小智、小霞、小刚、小健四位主角（+各人的搭档）合共上演了一曲TV动画的印象歌《大家一起走吧！》，并且还在当时的电台节目“Pokemon Hour”中广受听众好评喔！

收录曲：
1.ラプラスにのって
2.みんなであるこう！
3.ラプラスにのって（オリジナルカラオケ）

(11) 1999/10/27

《ニャースのパーティ》/ニャース（犬山犬子）

喵喵推出个人CD了！这张《喵喵的派对》终于赶在千禧年前发行，成为了TV金银篇的第一张唱片。第一首《喵喵的派对》是喵喵自《喵喵之歌》以来第二次由喵喵（犬山犬子）主唱的TV动画第七片尾曲（金银第一片尾曲）；第二首则是《喵喵之歌》的重唱版;第三首《它~是这幺说的喵》则是喵喵翻译了几组小精灵的对话，挺特别的一首歌。另外在CD的最后还有一段喵喵的个人独白喔！初回特典则是一张卡片游戏的限量版卡片“火箭队的喵喵”。



收录曲：
1.ニャースのパーティ
2.ニャースのうた2000
3.と★いつてるニャ
4.ニャースのパーティ（オリジナルカラオケ）
5.（ボーナストラック）ニャースのひとりごと

～2000年～

(12) 2000/02/02

《OK！》/松本梨香



TV动画进入了金银篇，新的主题歌自然也呼之欲出。这首走急速热血PUNK风的新主题歌《OK！》仍由松本梨香所唱，歌词则反映了小智向往城都联盟新大陆兴奋的心情。曲目2则是TV动画回顾节目“POKEMON ENCORE”的片尾曲、人气歌曲《TYPE：WILD》的英文版，由美国人Robbie Danzie演唱，纯正的英语发音喔！另外这张CD首次采用了CD-Extra格式，将CD放到电脑上可以看到《喵喵的派对》3D动画和2000年新电影预告片喔！

收录曲：
1.OK！
2.TYPE：WILD（English Ver.）
3.OK！（オリジナルカラオケ）

(13) 2000/06/07

《ポケモンはらはらリレー》/爱河里花子

金银篇的片尾曲更换突然变得频繁起来，这张新出的《小精灵紧张刺激的文字接龙》更一口气收录3首片尾曲！将小精灵名称唱成文字接龙，而且还要是RAP的！真不得不佩服爱河里花子灵巧的舌头。第二曲《小刚的天堂》则道尽了小刚对大姊姊的爱慕之情。第三曲则是第一曲文接龙的“超级困难版”，BPM达到了160！小朋友们可千万不要模仿喔～特别限量版增加了皮丘图案的小垫板等赠品，价格也贵了200日圆。



收录曲：
1.ポケモンはらはらリレー
2.タケシのパラダイス
3.ポケモンはらはらはらはらリレー（むずかし版）
4.ポケモンはらはらリレー（オリジナルカラオケ）
5.タケシのパラダイス（オリジナルカラオケ）

(14) 2000/06/28

《ポケモン言えるかneo？》/イマクニ？



久违了的火星人イマクニ？再度出现！这回イマクニ？为大家献上的是《会说小精灵名字吗》的金银版本，由于是金银版，所以加上了一个“Neo”与之前的区别。同时收录的第2曲“ne-o-e-oh”则由新儿童团体“Neo☆Pockets”首次演唱，充满童趣的风格。有趣的是赠品战斗卡片“跳舞吧！IMAKUNI？”，上面是イマクニ？的自画像，有着破天荒的2000 HP（骗人！），可让对手陷入一种任选的异常状态。

收录曲：
1.ポケモン言えるかneo?
2.ne　o　e　oh！（ネオエオ！）
3.ポケモン言えるかneo? <オリジナルカラオケ>
4.ne　o　e　oh！（ネオエオ！）<オリジナルカラオケ>

(15) 2000/09/13

《虹がうまれた日》/森公美子



由歌剧演员森公美子担纲的第3部剧场版电影《结晶塔的帝王》片尾曲《彩虹来的一天》也正式推出了单曲CD。这是一首森女士灌注了对喜爱小精灵的孩子们的心意，充满着母爱的歌曲。曲目2则是这首歌的英文版，同样由森女士所唱。

收录曲：
1.虹がうまれた日
2.Just Like A Rainbow
3.虹がうまれた日（オリジナルカラオケ）

(16) 2001/02/07

《ぼくのベストフレンドへ》/岩崎宏美



金银篇动画及2000年末动画特别篇《超梦回来了：我就在这里！》的新片尾曲终于上市啦！这首由老牌天后岩崎宏美所演唱的《给我最好的朋友》以抒情的曲风唱出了小智对最好朋友皮卡丘的心意。封面也配合歌曲主题，用上了一个贴着小智与皮卡丘图案邮票的信封，像是要把这份心意寄给远方的好朋友。另外在卡拉OK之后，这首歌还收录了钢琴独唱版和八音盒两个版本。

收录曲：
1.ぼくのベストフレンドへ
2.ぼくのベストフレンドへ（オリジナルカラオケ）
3.ぼくのベストフレンドへ（ピアノ弾き语りVer.）
4.ぼくのベストフレンドへ（オルゴールインストVer.）

(17) 2001/07/18

《かくれんぼ》/Whiteberry

五位年轻女生组成的乐队Whiteberry在上年红白歌唱大赛以一曲《夏祭り》大放异彩，这回更受邀参与口袋妖怪的主题曲演唱工作，因此推出了这张CD。曲目1《捉迷藏》是2001年第4部电影短片的主题歌，传达出了少女对恋爱的不安心情。曲目2则是重唱经典主题歌《目标是小精灵掌门人》，以摇滚乐队的演奏方式重新演绎，倒是别具一格。另：初回特典是一张贴纸。

收录曲：
1.かくれんぼ
2.めざせポケモンマスター
3.かくれんぼ（Instrumental）
4.めざせポケモンマスター（Instrumental）

(18) 2001/07/18

《明日天気にしておくれ》/藤井フミヤ



第4部电影《雪拉比超时空遭遇》的片尾曲《希望明天是个好天气》，由曾唱过日剧《爱情白皮书》主题歌的藤井フミヤ担当，歌词传达出游子思念故乡的心境。

收录曲：
1.あした天気にしておくれ
2.明日天気にしておくれ（オリジナルカラオケ）

(19) 2001/07/20

《前向きロケット团！》/ロケット团



可爱又迷人的反派角色——火箭队，又推出CD单曲啦！这次他们在歌曲中混入了PARAPARA元素，道出自己的人生观：就算一直被主角们打飞，一直遭遇“好讨厌的感觉”，他们也不会因此一蹶不振，而是乐天地忘记失败、总结经验再出发！（虽然那“总结经验”比较胡闹……不过也是R团三人组一贯的风格啦XD）曲目3则是别有风味的Remix版，喜好这首歌的FANS不要错过喔！

收录曲：
1.前向きロケット团！
2.前向きロケット团！（オリジナルカラオケ）
3.もっと前向きロケット团！（RE-MIX Ver.）

~2002年~

(20) 2002/03/29

《Ready Go！》/田村直美



自2001年起TV动画的片头片尾曲都呈现出较为有规律的“一年一换”“一年两换”的状况，这张新的主题歌CD也不例外，收录了金银片最后的片头主题歌《Ready Go！》和片尾《POCKETARY MONSTERY》（很古怪的名称……汗）。《Ready Go》由当年担纲《魔法骑士》主题歌的田村直美演唱，属于中板而沉稳的进行曲式。《POCKETARY MONSTERY》则是一股可爱风的歌曲，由新进艺人可名演唱。另外，这张CD还独家收录了上年底动画特别篇《口袋妖怪水晶版·雷之传说》的主题歌《新的誓言》两个版本，FANS千万不要错过喔！

收录曲：
1.Ready Go!(田村直美)
2.ポケッタ-リ モンスタ-リ(可名)
3.新たなる誓い(アコ-スティックVer)(田村直美)
4.新たなる誓い(田村直美)
5.Ready Go!(オリジナル?カラオケ)
6.ポケッタ-リ モンスタ-リ(オリジナル?カラオケ)
7.新たなる誓い(オリジナル?カラオケ)

(21) 2002/07/10

《ひとりぼっちじゃない》/coba & 宫泽和史



名手风琴演奏家coba和老牌艺人宫泽和史共同合作出了洋溢意大利水都威尼斯风情的这张第5部电影《水之都的守护神》片尾曲《不是孤孤单单一个人》单曲CD。同碟收录的还有电影片头曲，加入了coba梦幻手风琴演奏的松本梨香主唱新版《目标是小精灵掌门人》。

收录曲：
1.ひとりぼっちじゃない(coba&宫泽和史)
2.めざせポケモンマスタ-2002(coba&松本梨香)
3.ひとりぼっちじゃない(instrumental)
4.めざせポケモンマスタ-2002(instrumental)

(22) 2002/07/10

《あの丘をめざして》/ポケモン5





由日本盛名的吉本兴业旗下5位艺人共组的“糊涂宝贝5”合唱轻快的乡村民谣《以那座山丘为目标》，正是收录于此张单曲CD。这首歌分2个版本，第1首是第5部电影短片《皮卡皮卡星空露营》的片头曲版，第2首则是为宣传迷你游戏机“PokePika”而编的版本。初回版有2种封面可以选择，之后则统一为大家集合在一起的封面。

收录曲：
1.あの丘をめざして(映画バ-ジョン)
2.あの丘をめざして(ポケピカ?バ-ジョン)
3.あの丘をめざして(オリジナル?カラオケ)

~2003年~

(23) 2003/01/29

《Advance Adventure》/GARDEN



TV动画终于进入了超世代（AG）篇！代表GBA口袋妖怪宝石版的冒险旅程正式启动，主题歌CD的推出自然也是不在话下。新的舞台自然要有新人登场。封面中除了小智、小刚外，新的女主角小遥、弟弟小政也在CD首次亮相。新片头曲是由新晋男生组合GARDEN为大家演唱的《Advance Adventure》一首轻松愉快的歌。片尾曲则是由女歌手江崎とし子演唱的《在那边的天空》，一首充满诗情画意的歌曲。另外，这张CD还收录了6首AG篇相关的BGM，而且只要1365日圆即可买到，真是超值！

收录曲：
1.アドバンス?アドベンチャ- ~Advance Adventure~
2.そこに空があるから
3.アドバンス?アドベンチャ- ~Advance Adventure~（オリジナルカラオケ）
4.そこに空があるから（オリジナルカラオケ）
5.ポケモンコンテスト
6.マグマ团のテ-マ
7.アクア团のテ-マ
8.斗い
9.胜利
10.トウカシティ

(24) 2003/07/09

《小さきもの》/林明日香



电影未出，主题曲先行！第6部电影主题歌是由新冒起女歌手林明日香所演唱的壮大史诗般的抒情曲《小小的我》，别看她当年才15岁，唱功可不逊色喔！同时她还挑战自己的中文水平，在第3曲用中文演唱“我愿做一只小燕”，大家不妨一听。

收录曲：
1.小さきもの(Single mix)
2.燕になりたい(二胡:チエン?ミン)
3.我愿做一只小燕
4.小さきもの(Instrumental)

(25) 2003/07/19

《POLKA—O—DOLKA》/ニャース（犬山犬子）



喵喵在03年新推出的这张POLKA风格的热舞搞笑单曲可谓大放异彩，先是成为了AG篇第二片尾曲，再一举夺得了第6部电影短片《跳舞吧！小精灵秘密基地》的主题歌名额，全世界的POKEMON FANS都沉浸在了这股“POLKA喵喵”的热舞旋风当中！此CD除原版外还收录了一大堆的搞笑MIX，和火箭队偷偷

摸摸潜伏的各版本背景音乐。

收录曲:
1.ポルカ?オ?ドルカ
2.ポルカ?オ?ドルカ~オリジナル?カラオケ~
3.ポルカ?オ?ドルカ タンゴ?MIX
4.ポルカ?オ?ドルカ 音头?Mix
5.ポルカ?オ?ドルカ スイングジャズ?MIX
6.ポルカ?オ?ドルカ ハイパーダンス?Mix
7.ロケット团参上! のテーマ(ホウエン?バージョン)
8.ロケット团隐密のテーマ(ホウエン?バージョン)
9.ロケット团参上! のテーマ(カントー?バージョン)
10.ロケット团隐密のテーマ(カントー?バージョン)

~2002年~

(26) 2004/04/28

《チャレンジャー!!》/松本梨香



松本梨香作为主角再度演唱TV动画主题曲!这首AGOP2《Challenger!!》松本大姐尝试了以往未曾涉猎的电子迷幻音乐风格,歌词上则是一贯的表现主角小智"挑战者"的斗志。同时收录的还有AG第三片尾曲《Smile》由江崎とし子演唱的一首全新的慢歌,以及KABAちゃん(♂)重唱的"会说小精灵名字吗? 2004"还有一首电视动画回顾节目"小精灵放送局"的游戏节目插曲。

收录曲:
1.チャレンジャー!!
2.スマイル(江崎とし子)
3.ポケモン言えるかな? 2004(KABA.ちゃんwith愉快な仲间たち×3)
4.ポケふりゲームのうた
5.チャレンジャー!!(オリジナルカラオケ)
6.スマイル(オリジナルカラオケ)
7.ポケモン言えるかな? 2004(オリジナルカラオケ)

(27) 2004/06/09

《マーチングマーチ》/HALCALI

由Haruka和Hikari两位饶舌女歌手组成的Hip-Hop组合"HALCALI"唱起的RAP歌有很独特的调调喔!难怪"小精灵放送局"也会采用这首歌作为片尾曲了。



收录曲:
1.マーチングマーチ
2.Highway to the Beach
3.マーチングマーチ(2人ともいないヴァージョン)

(28) 2004/07/14

《L·O·V·E·L·Y~梦见るLOVELY BOY~》/Tommy February6



The Brilliant Green的成员川濑智子单飞后摇身一变,由之前的摇滚乐团女主音变成了玩EUROBEAT电子音乐的英国高中女生。这首为第7部电影《裂空之访问者》所推出的新单曲便是延续其EUROBEAT风格的又一佳作。第3曲Tommy更和皮卡丘一起演绎出超长达10分钟的一个版本喔!

收录曲:
1.L?O?V?E?L?Y ~梦见るLOVELY BOY~
2.I ONLY WANT TO BE WITH YOU
3.エル?オー?ヴィー?イー?エル?ワイ ~ゆめみるラヴリーボーイ~(ピカチュウといっしょ★ヴァージョンだよ!)
4.L?O?V?E?L?Y ~梦见るLOVELY BOY~(Original Instrumental)

~2005年~

(29) 2005/02/05

《ポケモンシンフォニックメドレー/GLORY DAY~辉くその日~》



AG篇新主题曲换成了交响乐!这恐怕是许多FANS没有料到的。只不过这组交响曲还在完成阶段,这张CD只放出了作为片头的版本。同碟还收录了AG第五片尾曲、GARDEN演唱的第二作《GLORY DAY》,歌词表现了主角回顾往昔的光荣战绩,坚定信心向前再迈进的精神。后面收录的曲目则是各AG片尾曲的各种器乐版本,和《GLORY DAY》的节奏强化版。

收录曲:
1.ポケモン シンフォニック メドレー~POKEMON SYMPHONIC MEDLEY~<TVサイズ>
2.GLORY DAY~辉くその日~(GARDEN)
3.スマイル(ピアノ&ストリング?カルテットVER.)
4.スマイル(ピアノ?インストVER.)
5.GLORY DAY~辉くその日~(POWER-MIX VER.)
6.そこに空があるから(オルゴールVER.)

30) 2005/04/29

《HELLO! THANK YOU! 》/ベッキー



口袋妖怪主题公园POKEPARK在日本3月18日开园！这首主题公园的主题歌再度找来了魁违6年的人气儿歌歌唱家Becky合作，以祈求世界和平、开心游玩POKEPARK为主题，推出这曲《HELLO！THANK YOU！》。另外这首歌还作为“小精灵放送局”接班节目“小精灵SUNDAY”的片尾曲播放。

收录曲：
1.ハロ－！サンキュ－！【ベッキ－（＆ポケパ－クKIDS）】
2.ハロ－！サンキュ－！（オリジナル?カラオケ）

(31) 2005/07/13

《はじまりのうた》/PUFFY



早年广为人知、在日本及香港大红大紫的2人偶像组合PUFFY，今年也为POKEMON第8部电影《梦幻与波导之勇者·路卡利奥》演唱主题歌啦！这首歌仍然是PUFFY一贯的清脆爽朗快歌风格，歌词中则渗透了不少POKEMON的元素。

收录曲：
1.はじまりのうた
2.ナイスバディ
3.はじまりのうた（オリジナル?カラオケ）
4.ナイスバディ（オリジナル?カラオケ）

(32) 2005/07/16

《バトルフロンティア》/高屋亜希那



随着AG篇联盟赛的结束，故事进入了Battle Frontier的挑战剧情，主题曲也适时更换成了此CD收录的、由新人高屋亚希那所演唱的摇滚风格《Battle Frontier》新。片尾曲《小精灵数数歌》也新鲜出炉，这首歌是98年小林幸子演唱的《ポケモン音　》之后又一曲的日本民谣风格。同碟还收录了交响乐主题曲的最终完全版本。

收录曲：
1.バトルフロンティア【高屋亚希那】
2.ポケモンかぞえうた【金泽明子】
3.ポケモンシンフォニックオ－ケストラ～ミュ－ジカルメドレ－?バ－ジョン～
4.バトルフロンティア（オリジナルカラオケ）
5.ポケモンかぞえうた（オリジナルカラオケ）

(33) 2005/12/14

《NIGH OF FIRE》/HINOIチーム with コリッキー



由艺人长州小力和美女团体HINOI TEAM联袂演唱的这张单曲CD，第3曲收录了“小精灵SUNDAY”的最新片尾曲“YEAH！！”。笔者的目标是收集一张CD+DVD的初回版（众：不会是冲着这封面来的吧？……）

收录曲：
1. NIGHT OF FIRE（HINOIチ－ム with コリッキ－）
2. PLAY WITH THE NUMBERS（HINOIチ－ム with コリッキ－）
3. YEAH!（HINOIチ－ム with コリッキ－）
4. NIGHT OF FIRE（HINOIチ－ムVersion）
5. NIGHT OF FIRE（コリッキ－本気[マジ]Version）
6. NIGHT OF FIRE（Instrumetnal）
7. PLAY WITH THE NUMBERS（Instrumental）
8. YEAH!（Instrumental）

～2006年～

(34) 2006/06/28

《スパート！》/松本梨香



AGBF篇渐渐进入了尾声，主角又是时候唱压轴了，于是这首AGOP5再度由松本梨香担纲。这首《SPURT！》是松本大姐为大家第一次带来在JAM PROJECT的热血音乐，加上紧张激烈的战斗剧情，让观众们一开场便感觉到热血沸腾。片尾曲则由小遥唱出表达自己参与选美大赛的各种心情和目标愿望的《我，不会输！》，也是一首轻快而精神奕奕的旋律。另外这张CD还收录了POKEPARK里的3D冒险动画电影“皮卡丘海底大冒险”主题歌“喵喵的大日子”，顾名思义自然是由喵喵主唱啦。

收录曲：
1.スパート！
2.私、负けない！
3.スパート！(オリジナル?カラオケ)
4.私、负けない！(オリジナル?カラオケ)
5.ビッグ?ニャース?デイ

（35）2006/11/29

《Together》/あきよしふみえ



经历近4年的播放，AG篇终于圆满结束。珍珠钻石（DP）的剧情则随着口袋妖怪NDS游戏大作的狂卖2百万隆重登场！这张DP第一片CD也在FANS们的热烈期待中，于11月29日正式推出。片头曲《Together》融合了欧洲管乐的风格，为大家带来了一首别致的进行曲。片尾曲《在你的身边》则是搭配着新女主角小光形象、充满活力与温馨的主题歌。

有趣的是，这张CD玩起了《凉宫春日》系列动画CD的销售策略，初回限量版附赠了DVD，但却取消了几首BGM曲，通常版有齐BGM曲但没有DVD，于是这使许多FANS被迫同时买两个版本……JS啊！

收录曲：
1.Together／あきよしふみえ
2.君のそばで～ヒカリのテーマ～／グリン
3.君のそばで～バラード?インストVER.～
4.Together ～TVバージョン～／あきよしふみえ
5.ナエトル、ポッチャマ、ヒコザル登场！！
6.新サトシのテーマ
7.Together(オリジナル?カラオケ)
8.君のそばで～ヒカリのテーマ～(オリジナル?カラオケ)
（3-6为通常盘独有）

初回DVD:
1.Together ～TVバージョン～／あきよしふみえ
2.君のそばで～ヒカリのテーマ～（TVバージョン）／グリン
3.スパート ～TVバージョン～／松本梨香（BONUS TRACK）
4.私、负けない～ハルカのテーマ～/TVバージョン／ハルカ〔KAORI〕（BONUS TRACK）

由于篇幅所限，《口袋妖怪音乐CD大百科》的“第二部·专辑篇”和“第三部·国际篇”在本期口袋迷中无法收录了。So，我们下期再见！



口袋研究



大研究 秘密空间 一起来装点！

拥有最高魅力的互动游戏口袋妖怪，每一作都给我们带来无限的惊喜，游戏中的每个小细节都足够让我们研究很久，本次给大家带来关于最新作秘密基地的研究。

口袋妖怪绿宝石秘密基地研究

基地的建立

秘密基地，是口袋妖怪宝石版中新增的一大要素。它继承了前作《金·银》家具收集系统，并与冒险紧密融合，让我们的主角能在野外安个“家”，并且按照我们的意愿来装点，可以更自由地摆设出有自己个性的“秘密家园”来。



↑装饰一新的秘密基地。

那么，如何打造我们自己的个性空间呢？

首先来到111号道路，在沙漠的上方的一棵大树前有一个男孩，与他交谈，他会赠送给主角一个技能机器43“秘密力量”，这就是我们建设秘密基地的工具啦。（在拿到这个技能机器43后，我们就可以在卡依市的集市上买到技能机器43，数量不限）让我们的一只精灵学会这个技能，它就是我们制造秘密基地的工程师。



↑拿到“神秘力量”。

然后就是挑选可以建造的地点。有小洞口的石壁、高大的树木、浓密的灌木丛都是可以制造秘密基地的地方.我们只要带着学会了秘密力量的精灵，调查这些地方，然后选择确定，它就会帮你打开秘密基地的洞口，进入后系统提示是否建立秘密基地，确定后，主角会放置一台便携式电脑，我们的秘密基地就建立起来了



↑可以建立秘密基地的地方终于有了。那么下面就开工吧！

打开地上的电脑，会出现3个选项：家具管理、放弃基地、退出电脑。打开家具管理选项，其中又有

4个选项；摆放家具、回收家具、删除家具、返回。选择摆放家具后，会出现选单，其中项目分别对应桌子、椅子、花木、饰品、海报、公仔、座垫、返回，我们可以在里面选择喜欢的家具进行摆放，将家具移到合适位置后按A，就能将其安放好；如果对摆放的位置不满意，可以选择回收家具选项，移动选框到需要回收的家具上按A，就可以将其收回，等待再次摆放；如果认为某件家具不需要了，可以选择删除家具选项，注意被删除的家具不可恢复，慎选。如果不想要这个秘密基地了，可以选择放弃基地选项，摆放在其中的家具会自动存回电脑里。





摆放家具时需要注意一些要点：

1、桌子、椅子、花木、装饰品和地毯必须放置在空地上，海报必须放置在墙壁上，公仔必须放置在桌子或地毯上，座垫必须放置在地毯上。

2、秘密基地摆放的家具是有数量限制的，当摆满16个家具时就不能再摆放了。

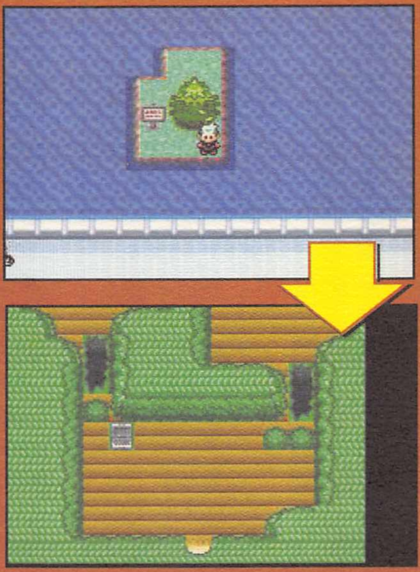
3、当玩家在别的地方建立秘密基地时，系统会提示玩家是否要放弃原有的基地，如果选择“是”，那么原有基地会被放弃，家具回收至电脑，并在当前地方建立新的基地；如果选择“否”则中止在新地点建设基地。换言之，我们只能建造一个秘密基地。不过还是有办法拥有更多的基地的，方法在后面会介绍到。

4、有些地方建立的基地里面有断层，主角无法通过。如果运气好，在电视上看到阿田市百货大厦特卖的消息，就能在百货大厦顶层买到木板，可以将地上的断层补上。

在树木、灌木丛里建立基地时，要注意入口的位置，在不同位置打开的基地内部的布局是不一样的。



↑在左边打开入口的秘密基地



↑同一地方在右边打开入口的秘密基地。

游戏中所有家具的图鉴以及获得方法

图鉴	名称	译名	获得途径
	ちいさいつくえ	小方桌	日川市$3000
	ポケモンつくえ	精灵桌子	日川市$3000
	ずっしりつくえ	沉重台桌	日川市$6000
	ゴツゴツつくえ	坚硬台桌	日川市$6000
	ふわふわつくえ	叶青台桌	日川市$6000
	きれいなつくえ	美丽台桌	113号道路玻璃屋换取
	レンガのつくえ	方砖台桌	日川市$9000
	キャンプつくえ	露营台桌	日川市$9000
	かたいつくえ	石制台桌	日川市$9000
	ちいさいイス	粉红坐椅	日川市$2000
	ポケモンイス	精灵坐椅	日川市$2000
	ずっしりイス	沉重坐椅	日川市$2000
	きれいなイス	美丽坐椅	113号道路玻璃屋换取
	ふわふわのイス	叶青坐椅	日川市$2000
	ゴツゴツのイス	坚硬坐椅	日川市$2000
	レンガのイス	方砖坐椅	日川市$2000
	キャンプイス	露营坐椅	日川市$2000
	かたいイス	石制坐椅	日川市$2000
	まつかなうえき	鲜花盆栽	104号道路上的花店$3000
	なんごくのうえき	南树盆栽	104号道路上的花店$3000
	かわいいはな	可爱盆栽	104号道路上的花店$3000
	カラフルなうえき	美丽盆景	104号道路上的花店$5000
	おつきなうえき	大树盆景	104号道路上的花店$3000
	りつぱなうえき	奇丽盆景	104号道路上的花店$3000
	あかいレンガ	红色盒子	卡依市集市$500
	きいろいレンガ	黄色盒子	卡依市集市$500
	あおいレンガ	蓝色盒子	卡依市集市$500
	あかいふうせん	红气球	卡依市集市$500
	あおいふうせん	蓝气球	卡依市集市$500
	きいろいふうせん	黄气球	卡依市集市$500
	あかいテント	红色帐篷	挑战完古利可屋后得到的赠品（二选一）
	あおいテント	蓝色帐篷	挑战完古利可屋后得到的赠品（二选一）
	じょうぶないた	木板	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	すべりだい	滑梯	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	タテのさく	纵放相架	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	ヨコのさく	横放相架	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	タイヤ	汽车轮胎	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	おおきなだい	组合柜	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	どろだんご	泥制小球	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	やぶれるドア	小门	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）

游戏中所有家具的图鉴以及获得方法

图鉴	名称	译名	获得途径
	すなのおきもの	沙制石柱	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	ぎんのたて	银盾	战斗都市中的战斗塔50连胜后得到
	きんのたて	金盾	战斗都市中的战斗塔100连胜后得到
	ガラスのオブジェ	玻璃石象	获得选美大赛全部冠军后在阿田市艺术馆馆长处得到
	テレビ	电视	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	まるいテレビ	健康小电视	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	かわいいテレビ	可爱小电视	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	きらきらマット	闪光小地毯	阿田市百货大楼5F$2000
	ジャンプマット	记号小地毯	阿田市百货大楼5F$2000
	くるっとマット	花纹小地毯	阿田市百货大楼5F$2000
	おんぷマットCL	CL音符小地毯	卡依市集市$500
	おんぷマットD	D音符小地毯	卡依市集市$500
	おんぷマットE	E音符小地毯	卡依市集市$500
	おんぷマットF	F音符小地毯	卡依市集市$500
	おんぷマットG	G音符小地毯	卡依市集市$500
	おんぷマットA	A音符小地毯	卡依市集市$500
	おんぷマットB	B音符小地毯	卡依市集市$500
	おんぷマットCH	CH音符小地毯	卡依市集市$500
	なみのりマット	冲浪地毯	阿田市百货大楼5F$4000
	かみなりマット	电光地毯	阿田市百货大楼5F$4000
	だいもんじマット	火纹地毯	阿田市百货大楼5F$4000
	こなゆきマット	雪花地毯	阿田市百货大楼5F$4000
	メロメロマット	爱心地毯	阿田市百货大楼5F$4000
	じわれマット	拼图地毯	阿田市百货大楼5F$4000
	まきびしマット	青草地毯	阿田市百货大楼5F$4000
	ボ十ルポスタ十	精灵球海报	阿田市百货大楼5F$1000
	みどりのポスタ十	木守宫海报	阿田市百货大楼5F$1000
	あかいポスタ十	小火鸡海报	阿田市百货大楼5F$1000
	みずいろポスタ十	小水怪海报	阿田市百货大楼5F$1000
	かわいいポスタ十	露莉莉海报	阿田市百货大楼5F$1000
	ピカピカポスタ十	皮卡大海报	阿田市百货大楼5F$1500
	ながいポスタ十	长蛇大海报	阿田市百货大楼5F$1500
	うみのポスタ十	化石鱼大海报	阿田市百货大楼5F$1500
	そらのポスタ十	路基亚大海报	阿田市百货大楼5F$1500
	キッスポスタ十	迷唇妹大海报	战斗都市16BP
	ピチュ十ド十ル	皮丘公仔	阿田市百货大楼5F$3000
	ピカチュウド十ル	皮卡丘公仔	阿田市百货大楼5F$3000
	マリルド十ル	玛莉露公仔	卡依市集市$3000、阿田市百货大楼5F$3000
	トゲピ十ド十ル	波可比公仔	战斗都市48BP
	ヒノアラシド十ル	火球鼠公仔	战斗都市80BP

游戏中所有家具的图鉴以及获得方法

图鉴	名称	译名	获得途径
	チコリ十タド十ル	菊叶草公仔	战斗都市80BP
	ワニノコド十ル	小锯鳄公仔	战斗都市80BP
	プリンド十ル	胖丁公仔	阿田市百货大楼5F$3000
	ニャ十スド十ル	喵喵公仔	战斗都市48BP
	ピッピド十ル	皮皮公仔	战斗都市48BP
	メタモンド十	百变怪公仔	战斗都市48BP
	ムチュ十ルド十ル	迷唇妹公仔	战斗都市32BP
	キモリド十ル	木守宫公仔	银叶市游乐场1000硬币换得
	アチャモド十ル	小火鸡公仔	银叶市游乐场1000硬币换得
	ミズゴロウド十ル	小水怪公仔	银叶市游乐场1000硬币换得
	ヨマワルド十ル	钻墙怪公仔	阿田市百货大楼5F$3000、任意公仔与银叶市PC中心老伯交换
	ソ十ナノド十ル	小果然公仔	阿田市百货大楼5F$3000
	ヤジロンド十ル	土偶公仔	阿田市百货大楼5F$3000
	カクレオンド十ル	变色龙公仔	阿田市百货大楼5F$3000
	ルリリド十ル	露莉莉公仔	卡依市集市$3000、阿田市百货大楼5F$3000
	エネコド十ル	小松鼠公仔	卡依市集市$3000、阿田市百货大楼5F$3000
	チルットド十ル	云雀公仔	阿田市百货大楼5F$3000
	ゴクリンド十ル	毒布丁公仔	阿田市百货大楼5F$3000
	ハスボ十ド十ル	顶叶兽公仔	114号道路上的真由美家得到
	タネボ十ド十ル	种子怪公仔	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	カビゴンド十ル	卡比公仔	战斗都市128BP
	サイドンド十ル	铁甲暴龙公仔	阿田市百货大楼顶层买到（看电视得到消息）
	ラプラスド十ル	乘龙公仔	战斗都市128BP
	フシギバナド十ル	妙娃花公仔	战斗都市256BP
	リザ十ドンド十ル	喷火龙公仔	战斗都市256BP
	カメックスド十ル	水箭龟公仔	战斗都市256BP
	ホエルコド十ル	皮皮鲸公仔	双鹿市PC中心的右边民屋得到
	レジロックド十ル	岩神柱公仔	获得方法未知
	レジアイスド十ル	冰神柱公仔	获得方法未知
	レジスチルド十ル	钢神柱公仔	获得方法未知
	ピカクッション	皮卡丘坐垫	阿田市百货大楼5F$2000
	まるいクッション	水浪坐垫	阿田市百货大楼5F$2000
	キッスクッション	红唇坐垫	战斗都市32BP
	ジグザクッション	针鼠坐垫	阿田市百货大楼5F$2000
	グルルクッション	螺旋坐垫	阿田市百货大楼5F$2000
	ダイヤクッション	宝石坐垫	阿田市百货大楼5F$2000
	ボ十ルクッション	精灵球坐垫	阿田市百货大楼5F$2000
	くさクッション	叶绿坐垫	阿田市百货大楼5F$2000
	ほのおクッション	火红坐垫	阿田市百货大楼5F$2000
	みずクッション	水蓝坐垫	阿田市百货大楼5F$2000

建造更多的基地

游戏中只能建造一个基地，有人可能会觉得不满足，能不能拥有更多的基地呢？答案是肯定的，只要将自己的存档与朋友进行存档的混合，就能在游戏中得到朋友的基地。最多能与10个朋友混合存档，也就是说，我们最多能拥有11个秘密基地。

每次混合最多允许4人同时进行，即每次可以与3个朋友进行混合。首先将各台GBA用通讯线连接好，或者接上随游戏附赠的无线通讯器，来到任一个PC中心的2楼，与第三个服务员对话，确认后就可以进入混合室了。



每个人找个位置站上去，当所有人就位后，系统就提示开始进行混合，此时切记不要拔掉通讯线或者无线通讯器，否则混合将无法进行。



混合完毕后，我们的游戏中就会得到朋友建立的秘密基地，立即前往吧。混合得到的基地会将朋友的基地里的摆设完全复制过来，我们无法变更基地内的摆设，所以，这些混合得到的基地都是“仅供参观”的^O^。基地中有一个人，他是这个基地原本主人的“替身”，我们可以与这个“替身”对战，他所使用的精灵就是混合时那位朋友所带着的精灵，道具也与它们一样。根据那位朋友所选用的主角的性别、训练员ID尾数的不同，这个“替身”也会有不同的形象。



↑朋友的基地，那个人就是“替身”。



↑与“替身”的对战，它的精灵是混合时朋友携带的。

需要注意的是，如果朋友的基地和自己的基地建在了同样的地方，就无法得到朋友的基地了，所以混合前请确认各个基地的位置没有冲突。

附带说明一下，最新的珍珠钻石游戏中仍有秘密基地的设置，只不过位置设置在了地底下，家具也同样是在地下购买（地面上无法得到），同样有联机的要素存在。关于DP的秘密基地以后我们将另文介绍。好了，说了这么多，想必各位也跃跃欲试了。那么，发挥我们的想象力，装点出一个绝无仅有、凸显自己个性的秘密基地吧！

文/孤影黑骑士





口袋妖怪GBA竞技赛全攻略

“Contest”，指参赛者各自献技并由评判员进行评判的比赛，这就是游戏的规则。这里没有硝烟，没有战火，有的只是最热烈的气氛。在动画中，华丽大赛上协调训练师与精灵间完美的配合与华丽的姿势折服了一个个观众，玩家在欣赏遥或瞬的风采之余，难道不想亲身感受一下这种比赛的乐趣吗？不必迟疑，竞技赛场就是展示你精灵魅力的完美舞台，将你培养出来聪明、美丽、可爱的精灵展示出来吧！

文/Maple

欢迎来到Pokemon竞技赛场，首先，请无视以上毫无意义的开场白。



精灵竞技赛，俗称选美大赛，TV版中译为华丽大赛，这是宝石版中新出现的一种特别的比赛方式。许多精灵的外形都非常惹人喜欢，玩家们收集精灵的乐趣大部分也就在此，但许多外表可爱的精灵在能力上比较逊色，难以在战斗中占领一席之地，这为不少玩家所苦恼。竞技赛就是为了这种情况而产生的，竞技赛与正常的精灵对战不同，在竞技赛里精灵不需战斗，而是向观众展示技能，根据技能的得分来决定胜负。在竞技赛中发挥作用的仅仅是精灵的技能，与等级、六围能力、特性等均无关系，也就是说，参加竞技赛的精灵完全不必考虑自身的战斗能力，只需准备一个好的配招，就可以任意培养自己喜爱的精灵参赛。不管怎么说，还是先来认识一下竞技赛的基本规则吧。

每只精灵的都有帅气（かっこよさ，Cool）、美丽（うつくしさ，Beauty）、可爱（かわいさ，Cute）、聪明（かしこさ，Smart）、强健（たくましさ，Tough）五项数值，这里暂称为魅力值，精灵的魅力值在玩家的怪兽领航仪（Pokémon Navigator）上可以查看。每只精灵在出生的时候魅力值都是0，增加魅力值的唯一方法是食用各种口味的怪兽糖（Poké Block），关于怪兽糖的制作以及材料的种植我们会在以后给大家作一个详细的介绍。竞技赛分别对应这五个类别，每个类别都对应有各自的技能。参加什么类别的比赛要根据精灵的哪项魅力值高来决定，反过来说，要参加什么类别的比赛就要专门培养精灵的该项魅力值。



竞技赛是在竞技中心进行的，竞技中心分正常、高级、特级、大师四个级别。在红蓝宝石版中，四个中心分别位于釜炎镇（Verdanturf Town）、秋叶镇（Fallarbor Town）、凯那市（Slateport City）、水静市（Lilycove City）（如图）；但在绿宝石版中只有位于水静市的一个竞技中心，包含了全部四个级别的比赛。一只精灵只有取得某项类型低一级比赛的胜利，才能向该





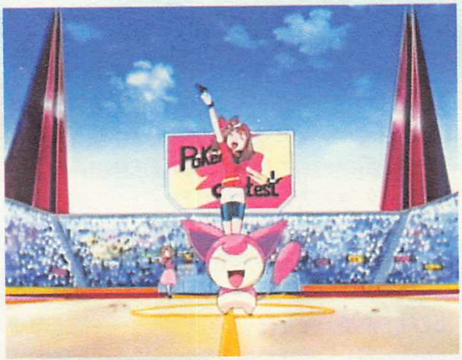
↑辛苦培养的齐鲁利亚，登上舞台吧。

类型更高的级别挑战。

竞技赛由四名选手参赛，每位选手各用一只精灵。比赛分两个环节，第一个环节是精灵的魅力展示，由赛场中的观众为精灵投票，在五项类别中，精灵相应的魅力越高得票数就会越多；得票数关系到比赛的总体积分与第二个环节的出场顺序，所以玩家平时一定要好好培养。

第二个环节是技能展示，这个环节有5回合的时间，参赛的精灵按顺序出场，展示自己的技能。每回合的出场顺序由上一回合的总分决定，回合结束后本回合的得分记入环节积分（环节积分不会出现负数，被扣到小于零时则按零算），比赛的最终得分为两个环节积分的总和。

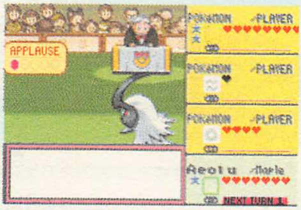




不要小看这种比赛模式，说起来简单，玩家要在短短的五回合内完成事先计划好的战术，同时要提防对手的干扰，并不是一件容易的事，要取得胜利还真的得下一番功夫呢。我们的最终目标是通过各种方法来获得尽可能高分数，简单的规则加上丰富的战术，才是竞技赛最为吸引人的地方，玩家只有在亲身体验之后，才能发现它的乐趣所在。

比赛结束后总积分第一的玩家胜出，并且可以获得一定的奖励，获奖的精灵可以获得一枚优胜奖章，奖章同样可以从怪兽领航仪上查看，拿着挂满几排奖章的精灵向朋友炫耀无疑是一种自豪的感觉，一只精灵最多可以获得4个级别×5个类别＝20枚奖章；获胜精灵的照片会被挂在竞技中心内；在大师级的比赛中拿到13分以上的积分获胜的话，获胜精灵会被画成画像并挂在水静市的美术馆内，如果取得了五个类别的大师赛胜利，玩家的训练卡上会增加一颗星，之后可以从美术馆馆长处得到珍贵的家具水晶雕塑，这可是不亚于战斗塔金银盾的荣誉象征，摆在秘密基地里另有一番豪华的气派。

起死回生 Reversa	战斗效果	属性：格斗 威力：?? 命中：100	PP：15 使用对象：对手一人 效果：HP越低威力越高
	竞技效果	类型：美丽 好感度：♥♥ 干扰度：－	效果：第四位使用的话基本分×3 Combo：忍耐→起死回生
地震 Earthquake	战斗效果	属性：地 威力：100 命中：100	PP：10 使用对象：对手全体 效果：对钻地的对手伤害加倍
	竞技效果	类型：强健 好感度：♥ 干扰度：♡♡♡	干扰对象：前面所有选手 Combo：地震→地裂 地震→喷火
剑之舞 Sword Dance	战斗效果	属性：普通 威力：－ 命中：－	PP：30 使用对象：自身 效果：自身物攻升二级
	竞技效果	类型：美丽 好感度：♥ 干扰度：－	效果：让评审注意到自己 Combo：剑之舞→切裂 剑之舞→连续切



↑图中右面显示的就是参赛中四只精灵当回合的各项信息。看看每只精灵的信息栏，信息栏中间的心数就是当回合的技能得分，红心代表正分，黑心代表负分。分数旁边的方框是精灵的状态栏，显示精灵当前的状态。图中的信息我们在后文再慢慢解释。

既然在竞技赛中不是靠战斗来决定胜负，那么技能在竞技赛与实战中就有着两种完全不同的效果，一只在实战中表现出色的精灵来到竞技赛里未必可以发挥出好成绩。我们来比较一下技能在这两种模式的不同。

战斗效果玩家已经非常熟悉了，只要注意这些效果在竞技赛中均不起作用就好，我们要说的是竞技效果。好感度就是技能的基础得分，以红心表示，每个红心表示1分，每个技能都有一定的好感度。这样有的玩家会想，如果想要得高分的话，挑选一些分值高的技能来用不就行了？要知道，竞技赛并不是一个人的舞台，没有一个合理的战术的话很难在对手的环伺下获得高分；再者，高分的技能大部分带有副作用，盲目使用的话只会带来更坏的结果。每回合的得分可不仅仅是靠技能的基础好感度，玩家必须有机地使用技能，才能获得更多的分数。我们来学习一些竞技赛中最基本的要素。

要素一：Combo



↑使用起始技后，第二回合系统会将符合条件的结束技以红色高亮表示，如图，上一回合诅咒后本回合的技能选择画面同旅会变成红色。

Combo指“组合技能”，竞技赛中有许多已规定好的组合技，简单说来就是在二回合之内完成一套规定的技能，就能获得额外的分值奖励。由于组合技的完成周期短、使用灵活，是大部分玩家最主要得分手段，我们在这里也要作为重点来讲解。



Combo是竞技赛自身便已规定好的，如“放晴→太阳光线”、“诅咒→同旅”，玩家无法改变。假设一个Combo为“技能A→技能B”，我们把A称为起始技，B成为结束技。第一回合使用技能A，这时评审就会给出一个“！”指示，同时精灵状态栏下方的Combo指示灯就会亮起，呈闪烁状态（ ），表示Combo已经启动。第二回合，如果玩家使用技能B，并且Combo指示灯处于点亮状态，评审就会给出“！！”符号，表示“完成Combo”，之后Combo指示灯熄灭（ ）。完成Combo的奖励是让结束技的基本分翻倍。



在使用Combo的过程中，需要注意的有以下一些事项，如果读者觉得比较难理解可以先跳过，等练习时有疑问再回过头来阅读，这样更助于掌握。

组合技的使用是针对每个选手各自而言的，如“放晴→太阳光线”，要求一只精灵在2回合内使用这两个技能。至于在同一个回合内前一位选手使用放晴，后一位选手使用太阳光线是毫不相干的。

我们完成Combo的目的只有一个：得到与结束技的基本分相同的附加分。有些文章把Combo的效果解释成“第二个技能的得分翻倍”，玩家要弄清楚“技能基本分”与“技能得分”这两个概念，如“起死回生”，基本分为2心，第四位使用的话技能得分为6心，上一回合使用忍耐，这一回合使用起死回生完成Combo，则起死回生的得分为6［技能得分］＋2［Combo附加的基本分奖励］＝8心，而不是6［技能得分］×2［Combo令技能得分翻倍（误）］＝12心。

大部分组合技都有各自的顺序，只有按顺序使用才能形成Combo，我们在技能表中记作“A→B”，只有先使用A再使用B才能形成Combo，如“忍耐→起死回生”、“心眼→绝对零度”等。但有少数组合技可以无视顺序，我们记作“A＋B”，无论是先使用A还是先使用B都能形成Combo，如“玩水＋玩泥”、“火焰拳＋闪电拳”等。

Combo指示灯是判定是否完成Combo的重要标志。当使用了一个起始技之后，Combo指示灯亮起，第二回合精灵使用的技能不外乎会出现三种情况：一是使用了与起始技相应的结束技，就会被判定为Combo，这就是我们所需要的；二是精灵没有使用

相应的结束技，而是使用了其它的起始技，这时指示灯就会再次被点亮，相当于重新开始另外一个Combo；三是精灵使用了其它不相关的技能，甚至是不能出招，Combo指示灯便会熄灭。

举例来说，配招为“精神干扰+念力弯匙+瞬间移动+念力”的勇吉拉，首先说明，“精神干扰→念力弯匙”“念力弯匙→瞬间移动”、“念力→精神干扰”都是Combo，那么我们能不能使用“精神干扰→念力弯匙→瞬间移动”这样来连续完成Combo呢？套用上面的结果来看一下，第一回合使用精神干扰，Combo指示灯点亮；第二回合使用念力弯匙，成功完成一个Combo，指示灯熄灭；完成Combo的条件之一是“使用结束技时Combo指示灯正处于闪烁状态”，第三回合使用瞬间移动显然不符合这个条件，所以哪怕是2回合内使用规定的技能，没有点亮指示灯的话依旧无法形成Combo。那么把第一回合的精神干扰换成念力呢？念力是起始技，所以Combo指示灯亮起；第二回合使用念力弯匙，虽然念力弯匙与念力没有联系，但由于念力弯匙也是起始技，所以Combo指示灯被再次点亮，持续到下回合有效；这样一来第三回合使用瞬间移动就能与第二回合组成Combo了。我们再把第一个问题进一步分析，有的玩家看到“玩水+玩泥”这样无视顺序的Combo，就想到能否在五回合内使用“玩水→玩泥→玩水→玩泥→玩水”来完成四个Combo？根据前面说过的，不难看出，这样使用的话会在第一、二回合形成一个Combo，第三、四回合形成一个Combo，仅此而已。至此，我们得出另一个结论：每场比赛中一只精灵最多只能完成两个Combo。



要素二：现场气氛



与竞技赛的类别对应，技能在竞技赛中也分五个种类。竞技赛中有一个观众气氛指数（Applause），初始为零，在比赛中使用与比赛类别相同的技能，就能为现场气氛增加1。精灵每增加一个现场气氛，能获得1心的附加分，如果精灵将现场气氛推至5级的极限，除了1心的附加分外，还能获得5心的额外奖励，之后现场气氛恢复为0。但如果使用了与比赛类型不同的技能则有可能减少现场气氛，具体类型可以对应右表，“●”指在该类别的比赛中使用该类型的技能可以增加现场气氛，“×”指会减少现场气氛，现场气氛最低为0，减少现场气氛的话不会影响得分。

技能＼类别	帅气	美丽	可爱	聪明	强健
帅气	●		×	×	
美丽		●		×	×
可爱	×		●		×
聪明	×	×		●	
强健		×	×		●



↑龙之舞让评审注意到自己，秘密力量的得分是蓝星数量×3，这两种技能组合起来使用效果很好，但要注意这样组合的技能并不是Combo，同样的例子还有神速+燕返、气合拳+攀瀑术等。

另外一提，“报恩”、“撒气”等技能无论在什么类型的比赛中都会增加现场气氛。

现场气氛高潮的6心得分不是一个小数目，自己取得的话无疑会非常有利，但如果被其它选手得到的话就非常麻烦了，所以在实际比赛中灵活控制现场气氛，不让高潮得分被其它选手得到，也是玩家们需要考虑的地方。

要素三：吸引评审注意

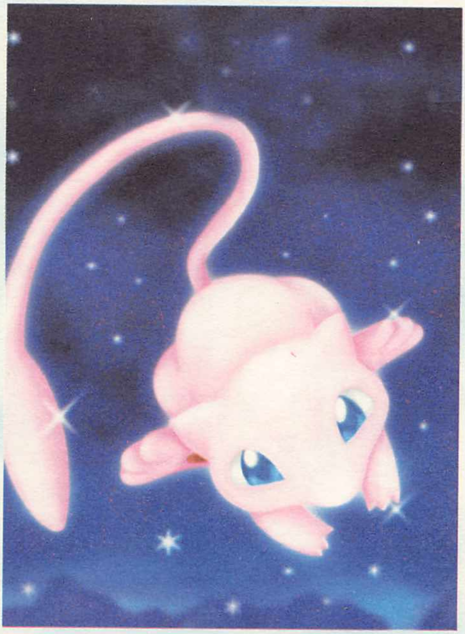


精灵的状态栏左边有一列蓝星（★），这是精灵被评审注意的指数，每只精灵最初始为零，使用如“银色之风”“剑之舞”等技能就可让评审注意到自己，此时这里就会多出一颗蓝星，每只精灵最多可以得到三颗蓝星。得到评审注意的精灵每回合出招后能得到与蓝星数目相同的附加分（当回合取得的蓝星不计算在内），吸引评审的注意还有另外一个重要的效果，我们后面再说。笔者的灾兽在前面的回合使用了两次剑舞，这回合使用6心的舍身撞，得分为6+2=8心。



↑喷火龙的爆裂燃烧，4心得分，前面所有选手得分－4，少有的强力技能，但使用后下回合不能行动，对于这种技能，可以留到最后一回合使用，这样就能完全避免副作用。

龙之舞让评审注意到自己，秘密力量的得分是蓝星数量×3，这两种技能组合起来使用效果很好，但要注意这样组合的技能并不是Combo，同样的例子还有神速+燕返、气合拳+攀瀑术等。



要素四：干扰

在竞技赛中，既然是同台献艺，就会有相互之间的干扰存在，这是规则所允许的，在这里并不是不尊重对手，相反，这也是竞技赛战术的一种体现。竞技赛中的干扰没有精灵对战中那样复杂，从方式上分只有两种，一是削减自己前面选手的得分，二是让自己后面的选手不能行动。

削减其它选手得分的技能只能削减当回合已出招过的选手，换言之就是只能削减自己前面的选手，并且自己前面因为被威吓或是使用破坏光线、大爆炸等原因导致不能行动的选手也无法削减。削减其它选手的得分从一定意义上讲也是变相让自己的分数提高，我们把这类技能的效果暂称为“妨碍”。妨碍的范围有两种，妨碍前一个选手的技能削减度比较高，一般可以减少选手三至四心的得分，如咬碎、压制等；有的技能可以妨碍前面的所有选手。后者的技能有许多种方式，有的是固定削减选手的得分，但削减度不高，一般不超过二心；有的是针对性削减，如种子机枪—前面所有选手的好感度减半、极光光线—前面所有使用美丽技能的选手减4心、爆裂拳—前面所有正在完成Combo（指示灯闪烁）的选手减5心等。



↑虽然这种技能的得分不高，但可以作为Combo的辅助效果，如睡眠是起始技，使用后可以保护自己免受一次妨碍，再在下回合完成"睡眠→鼾声"的Combo，就完全发挥这些技能的价值。

让后面选手不能行动的技能比较简单，只有一种方式，如挑拨、黑眼神等，让后面所有选手有一定几率不能行动，我们暂时称为“威吓”。竞技赛只有短短的五回合，被对手打断的话不仅仅意味着失去一个得分的机会，更重要的是还有可能失去把握战术的关键。被成功威吓到的选手会进入紧张状态（≋），处于紧张状态的选手在当回合不能出招。

要素五：保护

针对对手的干扰，我们自然也不能漠视，防人之心不可无，在不知道对手的战术之前，应该先做好应对的措施。干扰有两种方式，那我们也就用两种途径来应付。

妨碍的方式虽多，归根结底总是“削减得分”这种表现，所以我们可以以不变应万变，一些技能可以保护自己不受其它选手的妨碍，如保护、替身等。使用这些技能后精灵会进入防御状态（◙），表示精灵在当回合可以避免来自后面对手的干扰。但防御状态也有限制，根据使用技能的不同，防御状态分单次防御与多次防御两种。“保护”、“光之墙”等技能可以保护自己直至回合结束都不受妨碍，这种技能的特点是防御时间久，但得分不高，一般只有一心。替身、影分身等技能可令精灵免受一次妨碍，如当精灵使用替身后，后面的两只精灵企图妨碍我方，替身能替精灵挡住第一次妨碍，之后防御状态消失，第二只精灵就能妨碍到我方了，这种技能的得分比前者要高一些，但也仅是2心而已。防御状态仅在当回合有效，回合结束后不论精灵有没有受到妨碍，防御状态都会消失。

在竞技赛中，技能的效果只在当回合有效，所以，对于威吓类的技能没有主动的避免方法（利用高速移动让自己在下回合首位出场不在我们的讨论范围之内），这时就要用到我们前面说过的被评审注意指数了。精灵每得到一个蓝星，就可以减少10%的几率被前面的对手威吓。所以不要小看被评审注意指数，虽然得分不高，但积少成多，最终的利润也比较可观，何况避免对手的威吓更是在竞技赛中站稳脚跟的重要途径。

要素六：消除



↑在使用威吓战术的时候如果对手得到蓝星那是非常不容易命中的，所以我方可以考虑配带消除技以防万一。

消除战术算起来也算是干扰的一种，主要是让对方的战术无法顺利实行。黑雾、剧毒等技能能消除前面所有选手被裁判注意的指数，识破、嗅觉可以打消前面所有选手的Combo（让Combo指示灯熄灭），这类战术的针对面比较窄，而且得分不高，所以只能作为辅助战术使用，但使用成功的话会对对方造成不小的心理压力。

要素七：出场顺序



第一位使用“燕返”或最后一位使用“起死回生”可以获得三倍的基本分；火山爆发、震级变化等技能越靠后出场得分越高；越排在前面可以威吓到越多的选手，同时也增加了被后面选手妨碍的几率，往后出场反之……举这些例子，只是为了说明出场顺序对于一些技能与战术的重要性。一般情况下每回合出场的顺序是由上回合的积分决定的，但一些技能也可以强行更改出场顺位，如高速移动、电光石火等技能能令自己下回合第一位出场；诅咒、气合拳等技能能令自己下回合最后一位出场；怪异光线、水之波动等技能让所有选手下回合的出场顺序完全随机。使用改变顺位的技能后精灵信息栏最下方会显示下回合的出场顺序，出现问号表示随机，如果没有注明下回合的出场顺序，则按照积分来决定。

一回合中有一只精灵使用改变顺序的技能还好说，如果两位选手同时使用高速移动或另一只使用怪异光线的话后果会怎样呢？精灵A使用高速移动，下回合第一位出场，之后精灵B也使用高速移动，则下回合的第一位被精灵B得到，精灵A的顺位就被“挤”到第二位了。依此类推，同时使用诅咒也一样，后使用的是第四位，先使用的被挤到第三位。如果是先使用高速移动再使用怪异光线，则高速移动的效果会被怪异光线打消；先使用怪异光线再使用高速移动的话，其它精灵下回合随机，使用高速移动的精灵下回合第一位出场。



↑前一个选手使用怪异光，我方再使用诅咒的结果。



最后要说一下重复技能，在竞技赛中，如果连续2回合使用相同技能的话会令裁判产生厌烦，导致的结果就是丢掉2心的得分，并且此技能不会增加现场气氛（降低现场气氛的效果仍然有效），而如果连续使用的技能是起始技的话，第二个起始技是不会点亮Combo指示灯的。这是竞技赛应该要避免的一种情况，但有一些技能即使连续使用也不会让裁判厌烦，如摇手指、猫之手等。



↑上一回合使用过、这一回合会让裁判厌烦的技能会以灰色显示，让玩家更容易分辨。

事实上，游戏中的竞技赛与动画中的华丽大赛相比是有不少区别的，从比赛模式上就可以看出来。竞技赛的趣味性比起战斗亦毫不逊色，它的规则简单，但又不失丰富的战术，由于比赛时间短，是玩家平时联机对战的不错选择。下期我们会向大家介绍竞技赛中全部技能的效果以及相应战术，希望大家在比赛中过得愉快。





GBA口袋妖怪 技能效果分析

《口袋妖怪》的技能多达数百种，比起琳琅满目的386只PM来说也毫不逊色。正所谓“乱花渐欲迷人眼”，这么多种性能不同的技能很难被我们一个个关注。但如果要精通口袋妖怪，这些难啃的技能效果是必然要掌握的一环，本文就为大家介绍这些技能的不同效果，许多效果还是游戏中的注释所没有涉及到的。闲话少许，就一起来看看吧！

吹飞/吼叫

名称	威力	命中	PP值	属性	追加几率	作用对象	优先度	是否能被保护	能否发动王者之证
吹飞	–	100	20	普	无	指定	–6	是	否
吼叫	–	100	20	普	无	指定	–6	是	否



除了这些基本资料，大家应该知道“吸盘”特性、“扎根”状态下的PM不受吹飞和吼叫的影响，而“隔音”特性的PM不受吼叫影响（聋子听不到吼叫声？）。此外，在野生战斗时，大家知道这两个技巧能够强制结束战斗，但有一定几率要求的，在这里奉上公式，吹飞/吼叫在野生战斗时成立的条件为：

随机数x（我方PM等级+对方PM等级）/256+1≥对方PM等级/4

随机数为0–255之间任意整数。

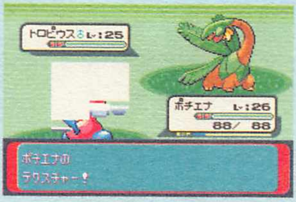
多次连续攻击技巧

这类技巧有很多，诸如连环巴掌、岩石爆破等等，在这里不一一列举了，它们的共同特点是能够在一回合内进行2–5次连续攻击，攻击次数越多自然威力也就越高。这个攻击次数是随机决定的，2次、3次的发生几率都是7.5%，4次、5次的发生几率都仅有12.5%。运气不是特别好的能连续攻击3次就不错了。需要注意的是它们的命中率都是以第一次为准，但伤害计算、会心率判定却是每次攻击都独立计算的。

此外，由于它们都是多重动作的技巧，所以不会被“梦话”这个技巧所选择发动，某些情况下可以好好利用。而像“二段踢”、“骨头镖”这些技巧虽然和多次连续攻击技巧有一定区别，它们是固定攻击两次，但由于原理相同，一样不会被“梦话”这个技巧所选择发动。

属性切换

这个谜一样的技巧由于只有3D龙才能学到（画画狗可以素描），因此不少人对它的性能还不是很了解。它的效果是将PM的属性变成拥有技巧的属性的随机一种，并且一定会变成与原本不同的属性，PM的所有技巧如果和PM本身属性都相同，那么就会失败。如果PM有属性为???的“诅咒”这个技巧的话，同样也会变化成普通系的属性的。



属性切换2

和属性切换一样，它也是3D龙的独门技巧。它的效果是将自身的属性随机变成抵抗上一次受到攻击技巧的属性，也就是说，如果上一次受到一记10万伏特，那么使用了属性切换2后，可能会变成地面、电、草、龙等属性的任意一种。并且这不仅限于攻击技巧，如果对方使用了草属性的催眠粉，那么接下来也会变成抵抗草属性的飞行、草、火、毒、钢、龙等等的。假设一个拥有双重属性的PM使用了属性切换2，那么它的两个双重属性都会无条件变成符合条件的那种属性。

具有害怕效果的技巧

这些技巧的共同特点都是能够令对手害怕，当然前提必须是要比对方速度快。对方害怕就意味着我方白攻击一回合，可惜出现几率有限，是可遇不可求的事情。不过，神鸟和回旋踢是可以结合王者之证的效果的，能把几率提升到30%+11.7%x70%。虽然如此，这两个技巧一个威力命中不足，一个需要准备一回合，所以实用价值不大。



名称	威力	命中	PP值	属性	追加几率	作用对象	优先度	是否能被保护	能否发动王者之证
回旋踢	60	85	15	斗	30	指定	0	是	是
头撞	70	100	15	普	30	指定	0	是	否
啃咬	60	100	25	恶	30	指定	0	是	否
骨头击	65	85	20	地	10	指定	0	是	否
岩崩	75	90	10	岩	30	敌全体	0	是	否
必杀门牙	80	90	15	普	10	指定	0	是	否
神鸟	140	90	5	飞	30%	指定	0	是	是

三角攻击

名称	威力	命中	PP值	属性	追加几率	作用对象	优先度	是否能被保护	能否发动王者之证
三角攻击	80	100	10	普	20	指定	0	是	否



这个技巧的攻击画面非常华丽，使用冰、火、电的三位一体的攻击来给对手造成伤害，我们主要需要的是它的追加效果。它有20％几率能给对手造成“烧伤”、“麻痹”、“冰封”状态的任意一种，效果极其强大。但需要说明的是，出现追加效果的几率仅仅有20%，当出现有追加效果时，再从这三种状态中随机抽取其中一个施加给对手，并不是有些人所想象的“烧伤”、“麻痹”、“冰封”的状态各有20%。

束缚伤害技

这些技巧共同特点都是威力低，命中差，但一旦成功后就能够使对方无法交换下场，持续时间达3-6回合，在持续时间内，对方每回合还要损失1/16的HP。即使如此，它们低威力低命中的缺点也是难以弥补，故而我们很少在对战中看到它们的身影。

名称	威力	命中	PP值	属性	追加几率	作用对象	优先度	是否能被保护	能否发动王者之证
卷紧	15	85	20	普	100	指定	0	是	是
勒住	15	75	20	普	100	指定	0	是	是
火焰漩涡	15	70	15	火	100	指定	0	是	是
贝壳夹	35	75	10	水	100	指定	0	是	是
漩涡	15	70	15	水	100	指定	0	是	是
沙地狱	15	70	15	地	100	指定	0	是	是

变身

这个技巧十分强大，能使PM变成对方PM的外形，技巧、能力、特性等数据也完全复制，唯一不改变的就是HP和携带的道具。变身后，所拥有技巧的PP值一律变成5，如果交换下场的话，变身状态就会解除。

变身这个技巧能学习的PM实在太少，除了百变怪和梦幻外，画画狗通过较为复杂的手法也是能够变身的，但具体实战价值还有待进一步挖掘。

模仿

变身类似，能够让PM学到对方上一次行动所使用的技巧，学到的技巧PP值也只有5。与素描不同，只要交换下场这个效果就会消失，并不会像素描一样永远保存下来。但在下列条件下，模仿将会使用失败：

对方使用保护或者替身；

对方用摇手指、素描、模仿、拼命这些技能；

对方使用变身；

对方上次行动并没有使用任何技巧。

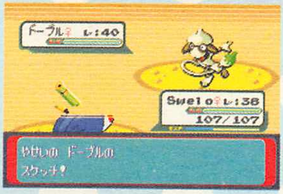
摇手指

这个技巧相当有趣，可以从所有技能中抽取随机一种来使用，有时候可能会抽到一连串优秀的技巧组合，有时候很可能当场自爆也说不定。不过，不是任何技巧都能被摇手指所抽到的，以下这些技巧例外：

摇手指、拼命、素描、模仿、反击、镜面反射、保护、见切、忍耐、殊途同归、梦话、盗窃、索要、跟我来、强夺、气合拳、帮手、换装。



素描



这是画画狗独有的技巧，凭借它画画狗可以学习到任何技能，成为玩家公认的“技巧大师”。在通信对战以外的战斗中，画画狗可以使用素描来学习指定对象上次行动所使用的技巧，包括在双打时自己的队友。学习后将掌握这个技巧，并忘掉素描。仅仅在这些情况下，素描是会使用失败的：

对方处于拥有替身的状态；

对方处于变身后的状态；

对方上次行动使用的技巧是素描或者拼命，或者上次行动中并没有使用技巧。

精神波动

和地球投类似，这个技巧也能够给对方带来固定伤害，不过正如名称所描述的那样，这个伤害值是会上下“波动”的。具体公式是：

伤害值=我方PM等级/100x（随机数x10+50）

随机数为0-10之间的任意整数。

锁定/心眼

它们的效果是让下回合使用的技巧能够必定命中，即使对方使用飞天、潜水等技巧也无法逃脱，常用来结合命中率很低的OHKO技来搭配使用。不过它们的效果也仅仅持续到下回合而已，并且倘若对方的PM换下场，那么锁定/心眼的状态就会解除。曾经有说法是可以通过接力棒来传递锁定/心眼的效果，但实际上这是错误的，只是如果对方使用了锁定/心眼，我方使用接力棒能够将这个技巧传递给下一个PM，使得对方接下来要使用的技巧无条件命中。

梦话

在睡眠状态中，除了使用技巧“鼾声”外，梦话是唯一能在睡眠状态下所使用的技巧了。它的作用是随机从PM拥有的技巧中选择一个并使用，而且消耗的是梦话的PP值。如果不是处于睡眠状态，那么梦话就会使用失败。如果被梦话抽取了睡眠这个技能，同样会因为正处于睡眠状态而导致使用失败。

许多人已经知道梦话不会选择发动一些技巧，这可以利用起来便于使用某些特定战术，在这里就把这些技巧罗列如下：

梦话、猫手、鹦鹉学舌、摇手指、气合拳、吵闹、火箭头槌、镰鼬、神鸟、太阳光、飞天、潜水、挖洞、飞跃、克制、滚动、冰球、一切多次连续攻击技巧(包括岩石爆破、二段踢等等)。



另外需要注意的是，梦话会改变原有一些技巧的优先度。比如吼叫、反击原本是必定后出，在这里就根据速度快慢而决定是否先出招；同理，保护、帮手这类必定先出的技巧，在这里同样也要依据双方速度来判断。

起死回生/垂死挣扎

两个技巧的威力是随着使用者的HP下降而上升的，由于最大威力高达200，所以玩家们常常用忍耐、替身等技巧来和它们配合使用。这里我们看一下它的威力具体是如何变化的吧：

A=现有HPx48/最大HP

A的范围	0-1	2-4	5-9	10-16	17-32	33-48
威力	200	150	100	80	40	20

保护/见切/忍耐

这三个技巧都是优秀的防守技巧,不过众所周知,连续使用会导致成功率下降。即使保护、见切、忍耐这三个技巧混合在一起连续使用,同样会使成功率下降,所以靠“保护->见切->保护”这样的做法是行不通的。这个连续使用的成功率非常有趣,我们一起来看看吧:



连续使用的次数与成功率关系(单位:/65536)

次数	成功率	次数	成功率	次数	成功率	次数	成功率	次数	成功率
1	65535	2	32767	3	16383	4	8191	5	118
6	165	7	166	8	102	9	65534	10	68
11	243	12	182	13	197	14	203	15	194
16	214	17	168	18	266	19	289	20	270
21	343	22	271	23	264	24	65535	25	51201
26	38404	27	25609	28	20496	29	10272	30	5168
31	78	32	75	33	89	34	56	35	57
41	100	42	20	43	250	44	40	45	500
46	60	47	1000	48	80	49	2000	50	100
51	65535	52	65535	53	22	54	30	55	23
56	40	57	2	58	50	59	68	60	60
61	19	62	70	63	24	64	80	65	110
66	90	67	64	68	95	69	69	70	99
71	187	72	1	73	3084	74	2820	75	2827
76	1285	77	0						

说不清楚为什么设计者要设置这么多好无规律的杂乱数字,不过从这里我们至少可以确认一点,那就是连续使用并非绝对会使成功率下降,到一定程度后,这个成功率就会骤然反弹。从理论上来讲,如果运气足够好,那么可以连续76回合不停的使用保护/见切/忍耐等技巧,直到77回合成功率必然为0时才宣告使用失败!不过就算运气足够好,有没有这么多PP值还是一个问题……

滚动/冰球

这两个技巧的共性是使用后会不受控制连续攻击,倘若中途没有因为对方保护或者MISS而中断,那么就会连续攻击5回合,每回合都会使威力加倍,中途不能换人或者进行其他动作。由于基础威力有30,那么连续翻倍5次,到了第5回合时威力就高达480,基本上是无可阻挡。此外,使用技巧变圆后还会使得这个技巧基础威力加倍,那么到了第5回合时,威力就有开金断玉的960了!

连续切

和滚动、冰球类似,这个技巧也会不断的累积提升攻击力,不过使用起来更加方便一些,因为一方面可以自己控制,随时可以换人或者进行其他动作,另一方面只要中途没有被保护或者MISS,连续切的威力就会不断递增,哪怕中间几回合换用其他技巧也没有影响。不过,连续切的基础威力实在太低,只有10,而且也只能连续递增5次,也就是说威力只能达到320。虽然这个数字也挺可观,但需要经过至少6回合,可能未必会使得大家满足吧!

震级变化

震级	发生几率	威力
4	5%	10
5	10%	30
6	20%	50
7	30%	70
8	20%	90
9	10%	110
10	5%	150

和地震相比,这个技巧的最大特点就是使用时会出现震级数字,会影响到技巧的威力。最低仅有10,最高可以高达150!具体的数字对应的威力以及发生几率如下:

从这个表格就能看出,震级变化的效果远远不及地震……

文/koflover



生蛋遗传指南

在《口袋妖怪》中，对战一直是游戏的重点，常言道“工欲善其事，必先利其器”，玩家在游戏中做得最多的事莫过于培养精灵了。要想在对战中发挥出良好的成绩，首先就必须培养出优秀的精灵。绿宝石作为《口袋妖怪》正统RPG在GBA中的最后一作，在游戏中增加了许多新的要素，在培养精灵方面也加入了大量人性化的设定，大大节省了玩家培养精灵的时间，使玩家有更多的精力投入到对战中去。

首先要明确的是，为什么要生蛋？有的玩家挑选精灵的方式非常简单，在野外随便捕捉一只就马上投入训练，殊不知这样做往往很难得到较好的精灵。每只精灵都有着个体值与性格，这两种数值是精灵先天决定的，在遇到或生出一只精灵后，这个数值就固定了，玩家没有办法改变。个体值与性格都会直接影响着精灵的后天能力，而野生精灵的这两个数值都是随机决定的，玩家在捕获来的精灵在这些数值上未必能尽如人意。当然玩家可以继续捕捉更多的精灵再来选择，但这样做消耗精灵球与精力不说，对于一些出现频率较低的精灵恐怕连寻找都要耗费一定的时间。

相比之下，生蛋则比较简单，只要把蛋带在身上，玩家可以一边干别的事情一边等着精灵出生。至于一些无法重复得到的精灵（如主角、剧情得到，或是与朋友通讯交换而来的），要想挑选出优秀的，只有生蛋一途了。要记住，生蛋并不是一定可以生出个体值比较高的精灵，而是生出更多的精灵供我们选择。



还有一个更重要的原因，每只精灵除了自己升级、教学技能之外，还可以从其它精灵身上遗传新的技能，比如火鸡战士自己无法学会起死回生，但可以让狂暴猿遗传给它，这点我们下面再详细解释。

在宝石版的114号路有一个饲育屋，火红叶绿版的4号岛也有一个相同的建筑，将一对符合生殖条件的精灵放入饲育屋，等待一段时间之后就能从饲育屋处取得蛋了。生蛋的两只精灵不一定要相同，当然，不是随便放入两只精灵就能生蛋，要让两只精灵生蛋必须同时满足以下条件：

1、遗传分组相同。每只精灵在遗传上都会被归类到一个或两个分组，如果两种精灵的遗传分组当中有一个相同，则这两种精灵就可以生蛋。如针叶王在遗传上属于龙组+怪兽组，七夕青鸟属于龙组+飞行组，所以这两只精灵间可以生蛋。百变怪组的百变怪几乎可以和任何怪兽生蛋，唯一例外的是未发现组与百变怪自己，未发现组的精灵不论何种情况都无法生蛋，而两只百变怪在一起也不会生蛋。

精灵的遗传分组	
植物组	龙组
昆虫组	不定形组
飞行组	水中一组
人型组	水中二组
矿物组	水中三组
怪兽组	无性别组
妖精组	百变怪组
陆上组	未发现组

遗传分组是确定两种精灵间能否生蛋的唯一方式，与精灵的属性等均无关，如化石花是草+岩系的，但它在遗传上属于水中三组的，所以无法和针叶王生蛋。

2、性别不同。需要说明的就是无性别组的精

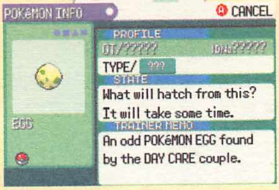
灵，这些精灵虽然没有性别，但同样可以和百变怪生蛋。

我们常说“生蛋遗传”，这两件事情是分不开的，那生蛋都可以遗传什么呢？



森林蜥蜴＋瓦卡火鸡＝？？？
本图纯属虚构，如有雷同，纯属巧合。

首先是精灵的形态，玩家肯定不希望持续图中这种情况吧，两只精灵生出来的必定是原精灵或其退化型，不会生出新的精灵。蛋中精灵的形态遗传自母方，如果是百变怪与其它精灵生蛋，则生出来的必定是与百变怪生蛋的另一方。一对精灵所生出来的，一般都是母方的最原始形态（公的精灵+百变怪的话则是父方的原始形态，下同），如一对喷火龙必定会生出一只小火龙，也有一些例外的情况，母的玛利露一般情况下只会生出玛利露，只有当它携带うしおのおこう（Sea Incense）时才会生出露利利，



同样的还有母的果然翁，只有携带のんきのおこう（Lax Incense）时才会生出果然宝宝，否则仍为果然翁。

其次是个体值，关于生蛋能否遗传个体值，玩家中一直有争议。个体值可以遗传，这点是肯定的，通过个体值高的父母生蛋，可以更容易生出数值高的精灵。个体值分为HP、物攻、物防、速度、特攻、特防六项，在绿宝石中，蛋中精灵会随机选择其中一项，遗传自父方，另一项遗传自母方，第三项随机从父方与母方中遗传。但在红蓝宝石中，第三次的选择并不是在剩下的四项，而是在全六项个体值中进行，就是说第三项有可能与第一/二项重复，导致一只精灵的个体值仅遗传两项。

在绿宝石中，精灵还可以遗传母方的性格，精灵的性格一共有三十种，在以前要挑选某种性格的精灵的话往往会滤过一大堆精灵。当母方携带不变石（かわらずのいし，Everstone）后，有50%的几率将性格遗传给子女，当雌性精灵与百变怪一起携带不变石生蛋时，遗传的是百变怪的性格。

最后是精灵的技能，技能的遗传是本文的重点，让不同种类的两只精灵生蛋目的就是为了遗传原精灵无法自然习得技能。一般来说，每只精灵可学的技能不外乎以下几种：升级、遗传、特技机器、定点教学、礼物蛋。

小火龙所能习得的技能						
升级		遗传	特技机器			
基	抓	腹鼓	气合拳	瓦割	剪切
基	叫声	原始力量	龙之爪	影分身	怪力术
7	火苗	岩崩	剧毒	火焰放射	碎岩术
13	烟幕	啃咬	觉醒力量	大字火	—
19	愤怒	逆鳞	放晴	燕返	—
25	恐惧颜	围攻	保护	空元气	—
31	火焰放射	剑之舞	撒气	秘密力量	—
37	挥砍	龙之舞	钢之尾	睡眠	—
43	龙之怒	—	报恩	迷惑	—
49	火漩涡	—	钻地	燃烧殆尽	—

喷火龙所能习得的技能					
升级		遗传	特技机器		
基	热风	腹鼓	气合拳	钻地	剪切
基	抓	原始力量	龙之爪	瓦割	飞空术
基	叫声	岩崩	吼叫	影分身	怪力术
7	火苗	啃咬	剧毒	火焰放射	碎岩术
13	烟幕	逆鳞	觉醒力量	大字火	—
20	愤怒	围攻	放晴	燕返	—
27	恐惧颜	剑之舞	破坏光线	空元气	—
34	火焰放射	龙之舞	保护	秘密力量	—
36	羽击	—	撒气	睡眠	—
44	挥砍	—	钢之尾	迷惑	—
54	龙之怒	—	地震	钢之翼	—
64	火漩涡	—	报恩	燃烧殆尽	—

· 红色的技能为喷火龙可学、但小火龙无法学会的技能。

· 本表不包含定点教学技能。

以表中的精灵为例，只要父母双方身上同时拥有蛋中精灵所能掌握的升级技能的话，就可以将这个技能遗传给子女。如让一对都会龙之怒的喷火龙，或是一只母的喷火龙与一只公的同组精灵生蛋，生出来的小火龙一孵化身上就带有龙之怒。由于生蛋所生出来的精灵都是最初始的形态，所以遗传的技能也都必须是初始形态所能掌握的，喷火龙的热风与羽击就不能遗传给小火龙了。

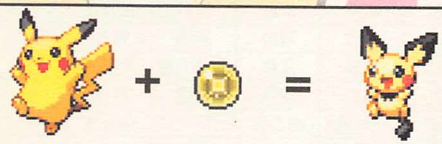
再来看看遗传一列，技能的遗传都是双向的，既可以把自己的技能遗传给其它精灵的后代，也可以从其它精灵身上遗传过来自己所不会的技能，除了升级技能外，其它技能只能靠父方遗传。喷火龙如想习得腹鼓的话只有靠遗传了，



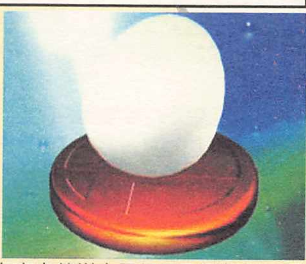
→被称为“陆上组万能精灵”的画画犬，可以遗传给其它陆上组精灵所有能遗传的技能，因为有了它，让陆上组所有精灵的技能共存没有任何问题。

喷火龙是怪兽组+龙组的，经过查阅遗传技能表，发现怪兽组的卡比兽在Lv15级习得腹鼓，并且腹鼓同样也是卡比兽的遗传技，这样只要让公的卡比兽学会腹鼓，再与母的喷火龙生蛋，生出来的小火龙就拥有腹鼓了。但是有的技能在遗传上却不那么方便，如喷火龙的围攻，同组并且可以遗传围攻的精灵只有阿柏怪与尼多王，但它们也都无法升级习得围攻，这两只精灵是龙组+陆上组的，只能继续查阅陆上组的其它精灵，最终发现陆上组的狃拉在57级能学会围攻，所以要让喷火龙拥有围攻，只有让公的狃拉先学会围攻，与母的阿柏怪或尼多王生蛋，生出来的雄性再与母的喷火龙生蛋。

特技机器技能也是可以遗传的，遗传这类技能的好处是可以节省特技机器的消耗。与升级技能一样，只能遗传后代能掌握的技能，父方学会气合拳或燃烧殆尽等与母喷火龙生蛋就能遗传给小火龙，但吼叫、破坏光线等便不能遗传。



在绿宝石中，让任意性别的皮卡丘携带电珠生蛋,生出来的皮丘可以拥有电系最强的技能“高压电击”。



火红叶绿与绿宝石中新增了定点教学的技能，虽然定点教学技能的前身就是旧版的特技机器，但却不能直接遗传，如喷火龙与针叶王都能在定点教学中习得忍耐与舞剑，但如果让拥有忍耐与舞剑的母针叶王去与公喷火龙生蛋的话，生出来的小火龙仅拥有舞剑，因为忍耐是纯教学技能无法被遗传，但舞剑却有另一个身份——喷火龙的遗传技能。

在NGC的《口袋妖怪盒子》中，可以得到一些特殊的蛋，从这些蛋孵出来的精灵会拥有一些特殊的技能，如著名的冲浪皮卡丘与神速大飞鼠等，这些精灵可以传送到GBA来使用；在日本与纽约Pokemon Center的活动中，也会发送一些礼物蛋，蛋中的精灵同样会有一些平时无法掌握的技能。但这些技能都有一个共同的弊端：无法遗传。从蛋中孵出来的精灵能力未尽如人意，同时新增的技能又无法和精灵原有的遗传技能共存，这样一来这些精灵只有作为收藏用了。在有些比赛如宝石版中的选美赛中是不受精灵能力影响的，这样一来这些精灵就有用武之地了。

到现在为止，生蛋的前提条件已经全部确立了，大家对遗传也有了一定的了解，那么从将一对精灵放入饲育屋到新生命从蛋中孵化出来，一共要经过哪些过程呢？



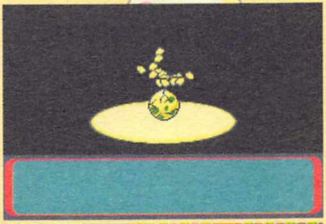
将一对精灵放入饲育屋后，隔一段时间后饲育屋外的老爷爷便会将蛋给你，这个时间取决于玩家所走的步数，当玩家每行走256步的时候，就会有一定几率得到蛋。出现蛋的几率与父母两只精灵有关，如果两只精灵之间有进化上的联系（如喷火龙与小火龙、呆河马与河马王），那我们说这两种精灵的种族相同，种族相同的精灵有更高的几率生出蛋。而为了鼓励通信交换，ID不同的精灵更容易生蛋，具体的几率请见下表：

ID	种族	生蛋几率	询问老爷爷时说的话
不同	相同	69.3%	2ひきの なかは とっても よい ようじゃ。
			The two seem to get along very well.
相同	相同	49.5%	2ひきの なかは まずまずの ようじゃ。
			The two seem to get along.
不同	不同	49.5%	2ひきの なかはまずまずの ようじゃ。
			The two seem to get along.
相同	不同	19.8%	2ひきの なかは それほど よくないがなぁ。
			The two don't seem to like each other much.

我们平时繁殖精灵，使用的都是ID相同而种族不同的，这就让生蛋变得更为困难，这里没有更快捷的办法，只能多走一走了。询问饲育屋外的老爷爷，他会告诉你两只精灵的情况，玩家可以借此判断，如果两只精灵不会生蛋的话，老爷爷会说：“2ひきは　おたがいに　ちがう　ポケモンたちと　あそんでおるがなあ（The two prefer to play with other Pokemon than each other.）”玩家可以

每隔一段时间就去看一次，如果已经生出蛋来而玩家又没有去领取，那新的蛋又会继续存在老爷爷那里，玩家不必因此赶到奇怪，这并不是一次生了好几个蛋。

得到蛋后，就要尽快将它们孵化出来，这就要靠玩家将它带在身上行走，不同的精灵所需的生蛋步数不同,这个时间可比生蛋难得多，小小的鲤鱼王需要1280步，吉利蛋、宝贝龙等却需要10240步。这在GBA的前四作中是一件很漫长的事，但在绿宝石中，身上带有一只熔岩盔甲（マグマのよろい，Magma Armor）或火焰之躯（ほのおのからだ，Flame Body）特性的精灵（哪怕多只也是按一只的效果），能令孵蛋所需的步数减半，大大节省了玩家的时间。宝石版饲育屋前的路东西非常宽阔，可以笔直穿梭在两个城市之间，喜欢挑战的玩家也可以考虑宝石版的自行车道，这些是许多玩家都乐于选择的孵蛋地点，每个单程可以按128步计算（每只精灵的孵化步数都是128的倍数），饲育屋前的路更是没有丝毫阻碍，方便玩家行走。





仅仅是孵出一大堆精灵来显然不是我们的本意，我们要的是从中选择最好的精灵，对精灵种族值有了解的玩家可以通过计算或比较数值来得出,但我们还可以利用绿宝石给予的最大便利。在战斗边疆精灵中心上方的房屋内有一个老爷爷，将自己身上的一只精灵给他看，他会告诉你这只精灵的个体值总和范围与单项最高个体值范围，虽然没法得知确切数值，但也让玩家有个训练的依据。

……ん，こいつは ぜんたいてきに いうと(A),ちなみに いちばん いいかんじ なのはHP/こうげき/ぼうぎょ/すばやさ/とくこう/とくぼうかの……（B）

……Hmm……（A），Incidentally, the best aspect of it,I would say, is its HP/ATTACK/DEFENCE/SPEED/SPECIAL ATTACK/SPECIAL DEFENCE……（B）……HM……That's how I call it.

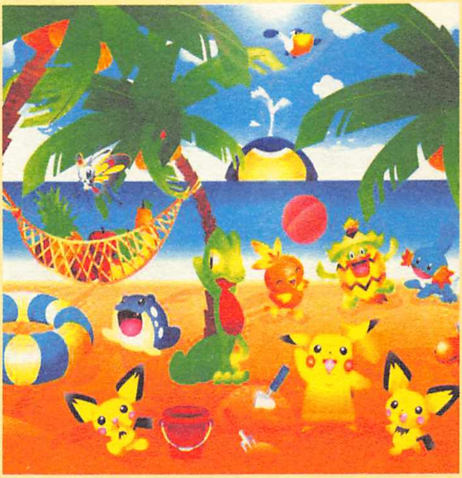
A与B的具体内容会根据精灵数值的不同而改变：

个体值总和	A
0–90	まずまずの のうりょくという ところかの……
	This one, overall, I would describe as being of average ability.
91–120	へいきん いじょうののうりょくを もっとるな……
	This one, overall, I would describe as having better-than-average ability.
121–150	そうとう ゆうしゅうなのうりょくを もっとるぞ！
	This one, overall, I would say is quite impressive ability.
151–186	すばらしい のうりょく じゃな！
	This one, overall, I would say is wonder-fully outstanding in ability！

最高个体值	B
0–15	まあまあの のうりょくを もっとるぞ…………ふむ…… そんな かんじ かのう！
	The stat is relatively good.
16–25	かなりの ちからを もっとるな！……ふむ…… そんな かんじ かのう！
	That stat is outstanding！
26–30	すばらしい ちからを もっとる！……ふむ…… そんな かんじ かのう！
	That stat is quite impressive.
31	ばっちりっ！ぱーふぇくと じゃ！……ふむ…… そんな かんじ かのう！
	It's flawless！ A thing of perfection！

如果精灵有两项个体值最高时则随机告诉玩家一项。

文/Maple



沙与水的斗争

沙暴队防水方略

引子：我国1/5以上土地面临水土流失的威胁，每年流失的沙土量相当于全国刮去1厘米的表土，治水防沙刻不容缓。

by mico_zs



沙暴队，是在近期才逐渐成熟的天气队伍，在招式上虽然没有雨天和晴天那样丰富，辅助效果也没有那么强，但每回合的固定伤害却使它有了另一片发展的天空。一方面，沙暴的存在能够破解对手某些战术，诸如忍耐战术，鬼蝉战术；一方面，沙暴所造成的伤害大大降低了对手的生存能力，使得本来无法当回合杀死的对手死于沙暴；一方面，沙暴配合其他消耗招式如种子、下毒、撒菱等，如果还能打落对手的剩饭，那么很有可能慢慢磨死对手。

然而，为了使沙暴队的优势充分发挥，己方的怪兽多是地、岩、钢系从而抵御沙暴的伤害，这类怪兽大多是物防出色特防脆弱的典型，对于热门的特攻招式，火系和电系能靠属性抵御，但水系和冰系却不能，其中有以水系威胁极大，四倍克制岩+地，同时水系怪兽大多兼有冰系招，使得水系成为沙暴队的心腹大患。本文以治水防沙为引子，讨论沙暴队的防水方略。

植树造林，涵养水土 | 植物系

植物系能抵御水系，因此是防水的上佳选择；另一方面，最好选择不会被沙暴所伤害的植物系怪兽，这样能进一步增加消耗能力。不足的是，植物系被冰系克制，而水系怪兽又通常配有冰招，使得换上植物系怪兽防水的时候不得不极为谨慎。植物系怪兽推荐以下几类：

▶化石花：岩+草的属性使得它不被沙暴所伤害，虽然也抵消了植物系对于水的抗性，但凭借其超高的特防应付多数水系都绰绰有余，同时还兼有自我再生、寄生种子消耗力极强，镜反的存在也对于水系的冰招有相当威慑力，可以说是理想的防沙植物。主要可以在对手换上水系怪兽的时候换上场抵挡乘浪，如果判断对方配有冷冻光，第二回合可以考虑先读用镜反，很有可能可以当场解决对手的怪兽。如果对手转而强化，则可以用寄生种子+保护配合沙暴消耗。

配招：寄生种子+自我再生+岩崩/保护+镜反

努力值加满生命，物攻和两防各部分。



▶仙人掌：草+恶的属性本来是不抵御沙暴的，但由于有了沙隐的特性使得它在沙暴队中如鱼得水，特防虽然不如化石花但属性上抵御水系因此也是相当不错的防水植物。可观的两攻也为它提供了兼职的机会，分身+光粉+气合拳或者替身相当有杀伤力，亿万吸取可以借水系补血，也可以重创不怕沙暴的水+土系，而暗算或觉醒恶/鬼则能打击格斗系无法伤害的鬼系。但一个严重的不足在于，低特防的仙人掌惧怕冰系，如果是在对手水系面前上场的话恐怕只能挡一回合，但如果首发则能通过分身提高生存能力，并用反击对付必中招式尤其是燕返。

配招：寄生种子+分身/替身+气合拳+亿万吸取/觉醒恶/觉醒鬼/反击，努力值以生命和特防为主，道具方面推荐光粉，结合分身提高回避率在阻挡水系冰系方面较剩饭所提高的生存能力更有价值，另一方面，回血可以靠种子来弥补。



水库湖泊，调节水量 水系

水系怪兽同样能抵御水系招式，同样有抵御沙暴的水+地，水+岩存在，因此同样是抵御乘浪的理想选择，除此之外，拥有蓄水特性的怪兽通过先读能靠对方的攻击弥补损失，在沙暴队中也相当有价值。水系怪兽推荐以下几类：

▶水怪：相当常见的怪兽，3只水主角中大概就它使用的最普遍，不错的两防还抵御电系，虽然并不抵御水系但镜反同样发挥出色。出场后挡一回乘浪不成问题，之后忌惮于镜反，对手敢不敢出招还是问题，实战中换人的占了多数。不过水怪有草系这一4倍弱点，为此必须对自己努力分配后所达到的特防耐久力有一定了解，这样才可能成功使用镜反消灭对手，但是遇到荷叶鸭之类替身+亿万的怪兽或者叶刃草蜥蜴，还选择安全撤退为好。类似的还有沼王和地震鲶鱼，不过都不如水怪好用。

配招：地震+乘浪+镜反+睡觉,努力值同样加满hp,特防和攻击适量。

▶乘龙：2倍抵御水系，4倍抵御冰系，打消耗战近乎完美了，蓄水特性即使遭到重创也能靠先读对手的乘浪起死回生，本身也有睡觉、下毒等实用招式，应该能完全瓦解对手水系的攻击。十万伏特能够对对手的水系造成相当威胁，但不足在自己也惧怕电系，遇到海星之流务必小心。



配招：乘浪/冷冻光+睡觉+十万伏特+黑雾/下毒/分身，努力值加满生命，特攻和耐久各部分，这里推荐黑雾或分身，两者都直接间接起到了反强化的作用，这点相当重要。

▶水伊布：同样是蓄水特性，拥有更高的特殊耐久，能够抵御水系的招式，不同的是兼有接力替身和溶解的作用，不失为优秀的防水pm，缺点在于怕电，同时自身攻击对于水系没什么威胁，因此面对兼有水系招式和其他招式的怪兽就只能以消耗为主了。





配招1：吼叫+睡觉+剧毒/融化/急冻光/齿突/冲浪，努力值加满生命，特攻和两防部分。

配招2：剧毒+融化+冲浪+接力，努力值加满生命，两防特攻和速度部分。

推荐第一种配招，因为在沙暴队中水伊布主要为抵挡水系存在，因此为了防止对方水君支流的强化，还是保留吼叫比较保险。

▶美女蛇：消耗的能手，下毒+卷紧+睡觉/自我再生，还有潜水可用，不但可以抵挡水系攻击还能同时配合沙暴消耗对手，如果使用镜反电系也不足为惧，因此自身虽然害怕沙暴但也具有很高的实用价值，但是睡觉时机的掌握必须将沙暴的伤害考虑进去。





配招1：下毒+卷紧+睡觉+乘浪/潜水/镜反，努力加满生命，两防各部分，消耗为主。

配招2：乘浪+冷冻光+镜反+自我再生/睡觉，努力加满生命，特攻特防部分，攻击兼顾。

同样推荐第一种配招，第二种的乘浪和冷冻光对于水系没什么威胁，相反抵一种的下毒+潜水一方面提高了消耗能力，另一方面变相限制了对方的强化。





修筑大堤，巩固防御　盾牌类

盾牌通常队伍里都会有，而沙暴队以消耗为主，盾牌更是不止一个。物理盾牌虽多，但其中大多被泛滥的地震克制，剩下的能够防水的也就不多了，因此选择盾牌应该刻意考虑一下能否防水，毕竟水系是沙暴队的大敌。盾牌类怪兽推荐以下几类：

▶**钢柱**：相当实用的盾牌，150的两防抵御水系绰绰有余，本身的钢系不惧怕沙暴，再加上诅咒和超级健忘，对方强化我也强化，正当手段几乎是打不死的，谁让它是专门为盾牌设计的呢。

配招：诅咒+地震/觉醒岩/觉醒钢+睡觉+超级健忘/物攻招，努力加满生命，两防各部分，诅咒后攻击力不可小视，甚至大爆炸也可以考虑。

▶**冰柱**：同样是实用的盾牌，特防更高，抵御水的时候同时抵御冰系，加上超高特防，即使不强化也足够抵挡对方强化后的水系招式；不足之处是会受到沙暴的伤害，但作为少数能够抵挡难缠的电系招式+觉醒冰的怪兽其价值绝不只是抵挡水系。

配招：诅咒+觉醒岩+冷冻光+睡觉，努力加满生命，物防为主同时也可以兼顾特攻，诅咒后甚至有机会成为二刀流的攻击手哦。

▶**钢鸟**：无视地震时钢鸟最大的优势，水系大多配不了火系招因此钢鸟相对安全，虽然本身特防不高，但加满努力还是有一定生存能力，并且不惧怕沙暴，同时能够抑制对方强化，然而毕竟是物防盾为主，单纯吹吼不如结合下毒来的有效。

配招：尖嘴啄/剧毒/撒菱+睡觉+吹吼，努力满生命，满特防.

弃卒保车，炸堤分洪　炸弹类

沙暴队通常都有一到两个炸弹，如果能够炸掉对方的医生配合异常状态消耗更有威胁，而如果能炸掉对手水系的主攻手，则能保证己方的安全，不过操控炸弹是相当难以掌握的技巧。有一定实力的对手对于常用的炸弹都是很熟悉的，因此使用时切忌上场就炸，很容易被对方破解，合理的方法是先和对手交手数回合，然后趁其不备使用大爆炸，这样成功的概率才较高，不然白白损失一只怪兽，跳都来不及。炸弹类怪兽推荐以下几类：

▶**钢蟹**：物攻最高的炸弹，一旦成功几乎可以炸平一切（鬼系除外），同时不怕沙暴，即使不炸也能作为物攻手，相当具有实用价值。

配招：地震/彗星拳/影子球/意念/高移+大爆炸，努力加满物攻，速度（如果用了高移速度不必加满）.

▶**铁甲贝**：冰+水，完全有能力抵御水系和冰系，物防相当出色，加上撒菱，下毒，保护等消耗技能，完全能够迷惑对手，同时也能吸引对方的盾牌（如水君）然后炸之，由于撒菱，沙暴等的作用，使得原来无法炸死的对手不能保持满血，从而难逃成为炮灰的命运。

配招：冰光/乘浪+睡觉/高旋+撒菱+爆炸，努力速度、物攻、生命各部分。

总结以上种种，可见防水主要在于以下三点：抵御水系招式的直接攻击，破解水系怪兽的强化以及防御水系附带的冰系招式。针对第一点，采用属性特性克制与镜反威慑相结合的方法来抵御；针对第二点，采用吹吼黑雾结合种子下毒的消耗招式，使对方不敢强化；针对第三点，同样采用属性克制和镜反威慑相结合的方法。掌握这三个原则，加上一定的判断力和先读能力，相信能很大程度上消除水患，使沙暴的优势发挥得更淋漓尽致。





口袋妖怪历代游戏联机入门（上）

口袋妖怪系列游戏之所以能风靡全球，除了有皮卡丘为代表的386只可爱精灵的魅力外，还因为它开拓了掌机之间、掌机与周边设备之间的联机功能，通过联机能够实现不同玩家之间的交换、对战等单机无法享受得到的无穷乐趣，从而使口袋妖怪游戏精灵的收集系统更加丰富多彩，人与人之间的对战更加扑朔迷离，百玩不厌。

国内关于如何联机的文献并不多见，主要是因为口袋玩家受到种种条件的限制，如掌机和卡带（Z版）的成本、周边设备难以买到、联机界面语言不通等原因，造成对联机产生一定的误解，认为联机难，联机容易造成存档消失，从而不敢或者不愿意去尝试这一充满乐趣的领域。其实随着任天堂主机的更新换代，联机系统也日趋完善，而能够实现联机的模拟器也日渐成熟，没有条件的玩家也完全可以在电脑上尝试口袋妖怪游戏的联机功能。下面就以联机目的为分类来对口袋妖怪历代游戏的联机方式做一个综合性的介绍，让大家对联机的方式和途径有个初步的了解吧。



↑GBC之间的连接，红外线或者联机线。

——联机目的

一　交换宠物

换宠是口袋游戏联机的初衷也是最主要的目的之一。众所周知在3种情况下需要换宠：一是交换同一平台上游戏不同版本之间存在的不同精灵，具体情况如下表：

平台	不同版本	举例
GB	红、绿、蓝、黄	电击兽、鸭嘴火龙
GBC	金、银、水晶	咩力羊
GBA	红、蓝、绿宝石、火红、叶绿	勾魂眼、大嘴娃
NDS	珍珠、钻石	——

此外还有一种特殊的情况需要换宠，就是游戏初期主角的选择，一般情况下都是三选一，由于三只主角精灵（黄版除外）在游戏中都是无法捕捉到，要得到，这样只能通过交换来收集全部的图鉴。此外也有部分神兽如红、蓝宝石中的古拉顿和海皇牙需要两个版本才能收集全。

二是不同平台之间的换宠。大家都知道GB版的口袋只有151只精灵，而GBC、GBA版则分别增加到251、386只精灵。在GBC或者GBA平台上即



↑两台GBA主机之间的连接。

使拥有全部的游戏也无法收集到所有的精灵，只有跨越平台交换才能集齐图鉴。能够跨平台联机的有：

平台之间	不同平台游戏	举例
GB和GBC	GB红/绿/蓝/黄和GBC金/银/水晶	GB的超梦、梦幻传送到GBC
GBA和NGC	GBA红/蓝/绿宝石/火红/叶绿和NGC口袋妖怪盒子/竞技场1/2代	所有386只精灵都能够在GBA和NGC间传送
GBA和NDS	GBA红/蓝/绿宝石/火红/叶绿和NDS珍珠/钻石	——

不同平台上的联机方式比较复杂，涉及到不同的主机、不同的方式、不同的联机线（模拟器无法实现），具体方法我们将在以后介绍。

三是通信进化要求换宠。386只宠物的进化方式真是千姿百态，有等级进化，也有依靠石头进化，有亲密度进化，也有美丽度进化，还有和时间有关系的……不过这些都不难，能够单机实现，而需要通信进化的精灵就比较麻烦，他们的进化和等级没有关系，一旦传输到对方的卡带中就能够进化，但如果要得到进化后的图鉴，还需要再传回来一次。GB、GBC彼此之间或者两者之间都能够通信进化，GBA两者之间也可以通信进化，这方面的例子很多，如胡地、耿鬼。有些精灵还要携带特殊的道具通信后才能进化，如海马王、3D龙2，而且这些特殊道具只能使用一次，进化之后会自动消失。

二　联机对战

联机对战是口袋妖怪游戏的另一大创新。大家都知道游戏中的NPC的AI普遍都不高，即便到了四大天王那里，只要凭借等级差别的优势（一般来说玩家手中的精灵等级都比游戏角色高），都能够轻松搞定。而人与人之间的对战就不同了，级别处于同一水平（一般都会使用最高的100级），而战术也千变万化，让人无法预料，这便是联机的魅力所在。联机对战一般情况下都是在同种平台游戏之间进行，包括：

平台	相同游戏或者不同游戏均可
GB	红、绿、蓝、黄
GBC	金、银、水晶
GBA	红、蓝、绿宝石、火红、叶绿
NDS	珍珠、钻石

当然，把GBA的精灵传送到NGC上，主要也是用来对战的，另外通过互联网也可以实现联机对战，如常见的bot，但这就不属于我们这里要讲的范畴了。联机对战还有个非常特殊的例子，它出现于GBC的水晶版，是通过手机来实现和互联网上的对战的，具体需要一条专门用来接驳手机的专用连接线，并拨打官方指定的服务号码，然后就可以在战斗塔中和网络上的朋友（双方并不知道彼此是谁）进行精灵对战了。这套系统可谓是一个大胆的创新，可惜由于局限性太大（只限制在日本国内），接驳对硬件要求太高，因此并没有得到推广，知道详细情况的玩家也寥寥无几。

最后一个特例就是在游戏中有部分npc是隐藏的，在宝石、火叶版中，有个专门的二层小房子，里面有位老爷爷/老奶奶会给你一定的暗示说二楼被巨大家具挡住无法上去，这上面便是利用e卡才能进行的对战。关于e卡的情况我们稍后会介绍，这里要说的是这些npc的能力还是比较强大的，没有一定的级别不要轻易“上楼”。刷卡后老爷爷/老奶奶会在二楼的楼梯口等你到来，选3只精灵后保存进度，然后就可以到二楼进行3只精灵的对战了。



↑NDS的联机只要把gba和nds的卡带同时插入即可。

三 联机捕捉精灵

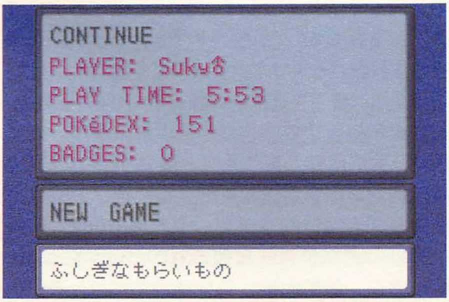
联机捕捉精灵开始出现在GBA版的口袋妖怪火红/叶绿，请注意不要和前面所说的联机交换不同版本的精灵混淆在一起。大家知道GBC和GBA是无法通讯交换的，而GBA宝石版只有202只精灵，火红/叶绿版有151只精灵，这样两者即使是通讯交换加起来，加上火叶版通关后能够抓到的少部分金银版的精灵，也无法凑足386只。因此只有通过其他的途径来得到它们。为了实现这一功能，任天堂又制作了新的一个外设——刷卡器，也就是上面所说的e卡，也叫做ecard，这个设备有点奇特，它的接口做得像卡带的插槽那样，可以直接插入GBA，然后将GBA的卡带插在刷卡器的另外一个插槽上而实现联机，不需要额外的联机线。刷卡的时候要特别注意卡的方向，别弄反了，速度也不能太快，要缓慢刷过才能被系统所读取。E卡的种类包括对战类和精灵类，对战就是前面所说的，npc及其精灵是卡上定好的，不会改变，而精灵类也是固定的，每张卡对应一种在该游戏中抓不到的精灵，刷卡后到e卡山洞等特定的地点，该精灵就会出现并能被捕捉。老任出售的e卡包括宝石版、火叶版，甚至还有其他游戏也用到e卡，所以这个设备尽管价格高（大约400元人民币），但还是物有所值的，有条件的朋友不妨买来试试。

另外e卡使用之前要先在游戏中做一些设定，你可以到任意一个城市的商店，注意到下方的桌上有1本记录本，对着它按A键，就会出现输入选项，输入以下四句话：

ともだち　いっぱい
ふしぎ　　つうしん

输入完成后选择第3项保存，服务员头上会出现“！”,保存游戏，并重新开始，你会发现菜单多了一个选项，这便是用来连接Ecard的！

以火叶版为例，使用刷卡器后来到6号岛屿左上方的洞穴，原本空无一物的洞穴就会出现不同的精灵，包括No.179小绵羊、No.204松果兽、No.228暗犬、No.216小熊、No.190强尾兽、No.213壶壶龟、No.234小尾鹿、No.235画画狗。





↑创意新颖的外设——刷卡器。

四 联机得到道具

联机得到道具又是要通过一个特殊的外设，这个装置其实大家非常熟悉，它就是皮卡丘计步器2代（注意计步器1代不能联机，因为它不具备红外线通讯口）。能够和计步器联机传送道具的口袋游戏为《口袋妖怪金、银、水晶》，也就是利用了GBC主机的红外线功能。一方面是游戏，在黄金市百货得到有关物品传送的信息后，游戏开始菜单会增加一项红外线传输功能，利用传输可以得到各种有用的道具和家具（用来装饰主角的家，如布娃娃、床垫等，如果没有使用这个功能，则游戏中妈妈能帮你买到的家具种类非常有限）；另一方面是计步器，玩家将计步器带在身上走路，能够累计一定的点数，这些点数可以用来增加计步器中皮卡丘的友好度，也可以将它通过口对口红外线传输传送到游戏中而得到不同的道具，每次传送的点数不同，得到的道具种类也不同（分段计算，点数越多，道具越珍贵）。

联机得到道具还有一个特例是GBA版的磨粉，当你得到树果盒和粉末瓶后，来到PC中心的2楼，

和最右边柜台和小姐说话，选择第3项きのみのとた就可以了，得到的粉墨可以拿去和老爷爷交换各种道具。



↑计步器和GBC的红外线口对口联机。

五 联机打印图鉴

口袋妖怪图鉴打印机也是大家熟悉的外设之一，可惜它和计步器一样，在口袋GBA版的游戏上无法使用，只能用于GB版的151和GBC版的251只精灵的图鉴打印，另外也可以用在GBC的口袋妖怪卡片上，将得到的珍贵卡片打印出来。打印机没有红外线口，只能通过连接线，不过这种连接线



↑用来打印图鉴的皮卡丘限定版打印机。

就是用来接驳GB和GBC之间或者两个GBC之间的联机线，要买到并不困难。联机后就能够打印出各种已经出现在游戏中的口袋妖怪的图鉴（捕捉或者遇到），效果还不错，只可惜是黑白的，针式打印，大概是出于成本考虑吧。打印机包括普通版和皮卡丘限定版两种，如果再接上摄像头（GBC专用设备，也可以用于GBA插槽），还可以打印玩家自己的头像，非常不错！

六 联机增加跑道

联机增加跑道是NDS版的《口袋妖怪冲刺》特有的功能。为了使口袋历史上首个赛车游戏更加丰富多彩，该游戏别出心裁地将跑道设计成各种精灵的形状，而除了游戏流程中内置的几个跑道外，其他累计达386种形状的跑道需要通过联机后才能出现，也就是在游戏通关后通过nds主机读入绿宝石队伍中精灵的数据作为赛场的跑道。联机的方法很简单，同时将口袋冲刺和绿宝石的卡带插入nds（不需要用到特殊的联机线），开机后运行口袋妖怪冲刺的游戏，选择联机图标，系统就会进入一个有6个“？”号的界面，屏幕右下方有两个按钮，左边那个就是读入绿宝石精灵的数据，右边是删除已读入的数据。选择读入数据后，系统会根据绿宝石队伍中精灵的等级确定比赛时间。

七 联机实现救助

联机救助的功能是最新的口袋妖怪游戏《口袋妖怪不可思议迷宫》特有的功能。这次的迷宫游戏由于同时发行了GBA和NDS两个版本，所以可以通过两个版本在同一台NDS主机上的互动（注：如果是gba版和gba版需要联机线，Nds版之间则通过无线连接）实现队伍的救助。具体方法是：在迷宫内倒地时选择求助，把DS卡和GBA卡同时插入DS，如果是DS版求助就选择“ともだちきゅじょ”的“たすけてもらう”如果是gba求助就在ds中选择きゅうじょにいく，然后选择“たすけてメ　ルをおくる”，在“タブルスロット”选择接收求救信“たすけてメ　ル”，自动存档，完毕后就重启。接下来选择GBA版或者nds版读取进度，去联络所接收求救信到指定地点解救朋友，成功后回到联络所处，存档即可。整个过程有点复杂，具体情况可以看迷宫相关的文章介绍，这里要说明的是初期发售的卡带有一个严重的bug，在联机过程中尤其是当把其他游戏的gba卡和nds迷宫卡插在一起的时候，有可能会造成gba卡上的

存档消失，解决的办法就是尽量避免使用其他游戏的卡带，或者是找官方更换修正后的卡带（中国玩家就……）。



↑nds之间的红外线联机。

八 联机储存精灵

GBA版的口袋存储箱的空位一般情况下是够用的，不过当玩家收集齐386种精灵的时候，可能就会感到位置不够而不得不放掉一些比较没用的精灵了。为了解决这一问题，口袋妖怪NGC平台上出了一个专门的游戏《口袋妖怪盒子》，它的存放空间可就大多了，玩家可以把gba版上的精灵传送到ngc盒子上，当然也可以随时取回，取回的时候偶尔还能得到一个怪兽蛋的奖励！为了实现ngc和gba的联机，盒子游戏专门赠送了一条连接线捆绑销售，这条连接线一头接在gba上方的插槽上，另外一头接在ngc的手柄接口上，连接起来非常方便，速度也快。不过本人对盒子这个的发售目的还是不太理解，因为功能实在是太少了，仅仅是为了储存精灵？

九 联机进行交流

最后要介绍的2种联机的目的都是通过火红/叶绿版和绿宝石版特有的红外线装置实现的（该装置由一个32位RISC架构基带处理器和一个可减少功率消耗的RF接收器构成，采用TDMA通讯协议，可在数米范围内进行无线通讯）。由于GBA主机上并不具有红外口，因此在红/蓝宝石版的时候玩家就觉得用联机线来连接很不方便，难不成GBA的功能还不如GBC？为了解决这一问题，任天堂在发行口袋妖怪火叶版的时候捆绑发售了这种红外线装置（还好卡带的售价并没有因此增加），通过它除了可以进行联机交换宠物、联机对战外，还增加了联机写字板交流的功能。有了这个功能后，玩家可以进入一个特殊的房间，进入后首先进行精灵的登记、主角姓名的确认，然后就可以和其他联机玩家进行涂鸦、写字、交流心得了。不过由于语言的限制（没有中文输入法），这一新增的功能最终还是没能在国内的口袋玩家之间流行起来。



↑三个版本特有的红外线装置。

十 联机迷你游戏

联机迷你游戏也是从火叶版开始的，绿宝石版也有这个功能，迷你游戏有2种，到2岛右下方的小屋和老人对话后选第一项是玩“跳绳”，第二项是“嘟嘟利吃水果”，都需要用到上述的红外线通信装置。具体规则是：1、跳绳：参加精灵的体型要小于70，一般选择5级以下的非神兽参加就可以满足要求。参加跳绳比赛的精灵角色就是你选择精灵的种类，比赛时当绳子摆动起来的时候按A键跳跃，小心不要被绳子钩到。2、嘟嘟利吃水果：带上嘟嘟利，至少要3个人联机，比赛时按左右方向键控制嘟嘟利吃下上方下落的水果。

结束游戏后可以在墙壁的海报上查询成绩，成绩优秀的话可以提升训练卡的星星的数量呢。

按照上面的联机目的来分类的话，联机的方法简直是无穷无尽，限于篇幅，这期我们只介绍到这里，希望能起到抛砖引玉的作用，大家可以在实践中慢慢摸索。下期将介绍联机（软件、硬件）的具体方法。

文/皮卡秋



口袋妖怪绿宝石战斗边疆全方位接触



说起绿宝石与前两个版本最大的不同，莫过于战斗边疆的出现。比起水晶中新建的战斗塔，绿宝石的战斗边疆无论规模还是内容，均远胜于昔，NPC的战术配合也有了一定的提高，十分适合初学者练习与高手赚取BP。

绿宝石通关后，在家里获得往返凯那市（カイナシティ/SLATEPORT CITY）与水静市（ミナモシティ/LILYCOVE CITY）的船票。来到任意一个城市的码头乘船，在船上会遇到战斗边疆的创建者艾尼斯达（エニシダ，意为金雀花…英名Scott），得知了战斗边疆的存在，并邀请你以联盟冠军的身份前往。之后便可以从码头乘船前往有绿宝石第二世界之称的战斗边疆了。

如果是中文版的玩家需要注意，由于翻译的问题，与艾尼斯达对话后有可能出现死机的BUG，最直接的方法是在乘船前存档，将存档导出到日文版或英文版的ROM中进行，到达之后再换回中文版。

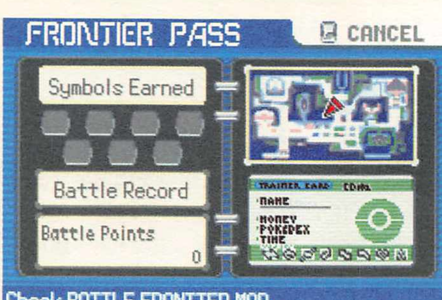
那么下面我们就来看一下战斗边疆的主要构造。

呼，很大的图，制作也很费力（笑）。为了方面叙述，图中重要的建筑下都注明了序号以便对照。

下船之后首先看到的是战斗边疆的接待处（①），如果是首次来到这里，柜台小姐会交给你在战斗边疆使用的通行证（FRONTIER PASS），它被整合到了训练师卡片之中，按Start键选择玩家名字的选项便能查看。

在战斗边疆中，首先要了解几个概念：

Symbol：在战斗边疆获得的徽章称为Symbol，对应七个战斗设施，每个设施各有一银一金两枚徽章，共计14枚。日版与美版的徽章图案不同，日版的图案为徽章名首字母，美版为会意符号。只要达到连胜要求便可与该设施的首领进行战斗，胜利后获得对应的徽章，连胜要求与进入设施的等级无关。





Battle Record：在战斗边疆的设施中每进行一场比赛（战斗管道与金字塔除外），在恢复怪兽后可选择将该比赛过程记录下来以便日后观赏，完成一轮比赛后也会NPC询问你一次是否保存本次比赛。通行证每次只能保存一场比赛，保存时会将之前的比赛覆盖掉。

Battle Points（BP）：战斗点数是玩家在战斗边疆完成一轮比赛后所获得的奖励，不同于前作战斗塔的直接奖励道具,在战斗边疆中玩家可以使用战斗点数在指定地点换取道具或其它服务。通行证上显示的是玩家当前的可用BP，在训练师卡（右下角）的背面可以查看总共获得的BP。随着连胜记录的增加，胜利后获得的BP也越多，而战胜首领后更可获得数倍的奖励。

进入设施挑战之前需要登记规定数量的怪兽作为在设施内部使用的队伍（战斗工厂除外），每个设施中都有LV.50与OPEN LEVEL两个等级，顾名思义，LV.50的比赛中登记的怪兽不得高于50级，对方的怪兽固定为50级；OPEN LEVEL不限制等级,对方怪兽的等级与你队伍中的最高等级相同，如果你队伍的怪兽最高等级低于60，那么对方的怪兽则固定为60。蛋、梦幻（Mew）、超梦（Mewtwo）、凤王（Ho-oh）、露基亚（Lugia）、雪拉比（Cerebi）、海皇牙（Kyogre）、古拉顿（Groudon）、裂空座（Rayquaza）、吉拉祈（Jirachi）、迪奥西斯（Deoxys）禁止使用，并且所有PM的道具禁止重复。

从挑战开始到获胜后自动返回大厅，我们称为一轮比赛。完成一轮比赛后连胜场数更新，如果比赛中失败或退出的话，该轮比赛会强制结束，此时虽然统计表中的当前连胜数会更新，但如果该数值不是一轮所需要场数的倍数（表示并未完成一轮游戏），下次进入时会重新开始。当然无论成功或失败，只要打破连胜记录，最高连胜场数也会被更新。在比赛中与主办NPC对话可以选择休息，此时比赛进程将被存档，下次启动游戏时再次从此开始。下文中如无特别说明，所指场数均在连胜的前提下，如“第35场”指在连胜34场后所参加的第35场比赛。

在设施的内部可能存在野生怪兽，它们的作用仅仅是干扰玩家的行动，打倒它们是没有经验值的。

这些信息大部分在柜台前可以咨询到，大致了解之后就可以继续前进，迎面而来的是豁然开朗的新天地，新的冒险正式开始了。



Part.A 战斗塔 （Battle Tower）





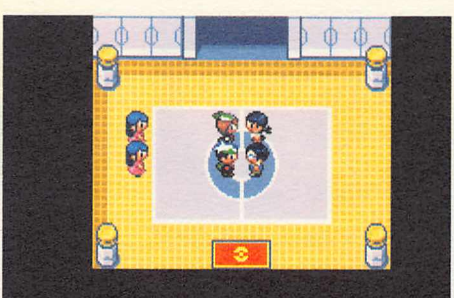
在战斗边疆的任何地方都可以看到一座高耸入云的宏伟建筑，这就是历代版本传统的结晶——战斗塔。在所有七个设施中，战斗塔的规则是最简单的，只有战斗，再战斗。

战斗边疆的战斗塔有四种类型，可以从柜台前的地毯来分辨，从左到右一次为：1on1、2on2、多人与联机多人比赛。每轮比赛需要完成七场战斗，1on1比赛需要每人选择三只怪兽参加，2on2比赛为四只，下面重点介绍一下多人比赛。

多人比赛是由四名训练员每人选择两只怪兽参加，注册完怪兽后会被带往名为战斗沙龙（Battle Salon）的多人房间，每次进入时房间中都会随机出现六名NPC，与他们对话可得知他们所使用的怪兽与每只的一个配招，并选择是否与之组队。在大厅的第四个柜台，使用普通的联机线便可与朋友进行组队，需要注意自己与队友使用的怪兽不能相同。

说到这里，不得不提的是绿宝石发售之前名噪一时的收徒系统。在战斗塔大厅的左边，根据玩家ID的不同，会随机出现一名NPC训练员，他（她）会向你请教如何组建自己的队伍。

问题会包括以下方面：首先询问适合Lv.50还是Open Leven的比赛，显然这直接关系着将在哪



个比赛中遇见他；其次以二选一的方式选择队伍中的三只怪兽；之后会随机询问以下几个问题：首发怪兽（三选一）、某只怪兽的配招（二选一）、某只怪兽的携带道具（出示）。后几个问题并非必定出现，有可能一连询问很多问题，也有可能什么都不问直接跳到最后。

除去询问到的配招外，徒弟的怪兽其它配招同野生怪兽一样为该等级升级学会的最后数招。如果询问到道具，只需从身上选择该道具展示给他看（不是赠送），如果取消或没有被询问，则该怪兽不会携带道具。注意如果连续两次出示了相同道具，徒弟会询问第一只怪兽的道具应该如何更改。

最后一个问题是询问战斗心得，需要玩家输入六个单词，作为徒弟的获胜感言，当然这个完全视玩家喜好而定。



每回答一个问题后他会离开，第二天再次出现。回答完所有问题后他会成为第七名NPC进入战斗沙龙，接下来便可与他组队了。当教完一个徒弟后第二天会出现新的NPC，可以一直收下去。每天战斗沙龙里第七名NPC的位置上都会随机出现一个徒弟，在战斗塔的1on1比赛中，也有可能遇见他们。



最后介绍一下战斗塔首领的资料，战斗塔的首领为沙龙少女Anabel（Salon Maiden Anabel/タワータイクーン　リラ），持有能力徽章（Ability Symbol/アビリティシンボル）。1on1比赛连胜34场后，在第35场将与她战斗，胜利后获得银色徽章；持有银色徽章后在1on1的比赛第70场再次遇见她，胜利后获得金色徽章；持有金色徽章后每隔35场（即第35、70、105、140……场）她都将出现——获得金色徽章后只要经过银色徽章的挑战条件便可不断遇见该设施的首领，下同，不再赘述。Anabel所用的怪兽资料如下：

胡地	努力值：HP106、DF152、SP152、SA152； 个体值：全24；性格：+SA-AT； 道具：光粉； 配招：雷电拳+火焰拳+冷冻拳+束缚。
炎帝	努力值：HP100、AT152、DF152、SA100； 个体值：全24；性格：+AT-DF； 道具：奇迹果； 配招：大字火+冥想+报恩+吼叫。
卡比兽	努力值：HP152、AT152、SA106、SD106； 个体值：全24；性格：+AT-SA； 道具：先制之爪； 配招：压制+腹鼓+呵欠+阴影球。
雷皇	努力值：HP158、DF252、SP100； 个体值：全31；性格：+SA-AT； 道具：奇迹果； 配招：十万伏特+冥想+反射盾+睡眠。
拉提奥斯	努力值：HP252、DF252、SP6； 个体值：全31；性格：+SA-AT； 道具：光粉； 配招：精神干扰+冥想+自我再生+龙之爪。
卡比兽	努力值：HP252、AT252、SA6； 个体值：全31；性格：+AT-SA； 道具：醒睡果； 配招：诅咒+报恩+睡眠+阴影球。

Part.B 战斗圆顶 （Battle Dome）



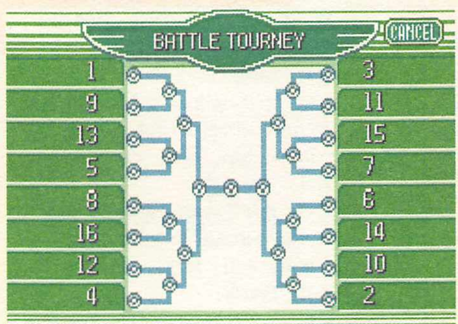
圆顶竞技场向来是闪亮新星的舞台，在这里需要从16人中脱颖而出，成为备受关注的焦点。不必被这过大的数字吓倒，战斗圆顶的比赛方式为晋级淘汰制，16名训练员分组对决，玩家每轮比赛从初赛到夺冠只需进行四场，其它NPC的对战由系统来判定胜负。

战斗边疆的NPC训练员与怪兽都是预先分配好的。战斗边疆的NPC训练员一共有300名（No.000～No.299），ID越高，所持有的怪兽个体值就越高。每名训练员都有一定数量属于自己的怪兽，少则几十只，多则近百只，并从中随机选择规定数量的怪兽参赛。

在战斗圆顶的比赛中，NPC训练员被分为两类，赛前根据连胜轮数的不同，将会从两类中各选出9名与6名训练员参赛，连同玩家自己，一共16人进行分组。

连胜	9人	6人
0轮	No.000～No.099	No.080～No.119
1轮	No.080～No.119	No.100～No.139
2轮	No.100～No.139	No.120～No.159
3轮	No.120～No.159	No.140～No.179
4轮	No.140～No.179	No.160～No.199
5轮	No.160～No.199	No.180～No.219
6轮	No.180～No.219	No.200～No.299
7轮以上	No.200～No.299	No.200～No.299

ID	个体值
No.000～No.099	全3
No.100～No.119	全6
No.120～No.139	全9
No.140～No.159	全12
No.160～No.179	全15
No.180～No.199	全18
No.200～No.219	全21
No.220～No.299	全31



分组的方式是针对选手的队伍进行评估，并根据评价值高低将选手分配到赛程树的固定位置上（如图）。评价值的计算方法为：三只怪兽的六围能力值总和+（三只怪兽的属性数量（无重复）×最高等级÷20）。若两名选手的评价值相同，则编号小的排前。

在分组结束后，可以查看每个玩家的位置、信息以及他们所使用的怪兽。每场比赛只能选择两只怪兽进行战斗，是十分典型的速战速决。

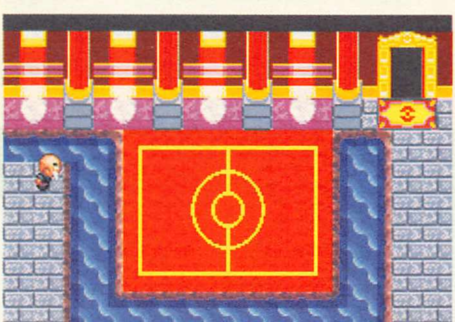
战斗圆顶有1on1与2on2两种比赛类型，2on2比赛同样为三选二的模式，换言之上场后是没有交换怪兽这条后路的。



战斗圆顶的首领为圆屋顶超级明星Tucker（Dome Ace Tucker/ドームスーパースター ヒース），持有策略徽章（Tactics Symbol/タクティクスシンボル）。当1on1连胜四轮后，Tucker会参加第五轮的比赛，出场时华丽地绕场一周，战胜他后将获得银色徽章；持有银色徽章且九轮连胜后，Tucker会再次参加第十轮的比赛，战胜后获得金色徽章。Tucker所使用的怪兽如下：

银	巨沼怪	努力值：HP152、AT152、DF152、SA100； 个体值：全20；性格：+AT-SP； 道具：气息头巾； 配招：冲浪+地震+冷冻光线+反击。
银	血翼飞龙	努力值：HP152、AT152、DF152、SA100； 个体值：全20；性格：+AT-SA； 道具：奇迹果； 配招：地震+瓦割+龙之爪+燕返。
银	喷火龙	努力值：HP100、AT152、DF106、SP152； 个体值：全20；性格：+SA-SP； 道具：白色香草； 配招：燃烧殆尽+岩崩+燕返+地震。
金	巨沼怪	努力值：HP252、AT252、DF6； 个体值：全31；性格：+AT-SP； 道具：剩饭； 配招：冲浪+地震+冷冻光线+镜面反射。
金	巨金怪	努力值：HP252、AT252、DF6； 个体值：全31；性格：+AT-SP； 道具：先制之爪； 配招：精神干扰+流星拳+地震+保护。
金	拉提亚斯	努力值：HP252、DF252、SP6； 个体值：全31；性格：+SA-AT； 道具：醒睡果； 配招：十万伏特+精神干扰+冥想+睡眠。

Part.C 战斗宫殿（Battle Palace）



在战斗边疆西南方，树丛与鲜花掩映中的，是考验怪兽独立战斗能力的战斗宫殿。战斗宫殿每轮有七场，看看图中的战斗场地，会发现一个与平时不同的地方——训练员无法直接站在场上。

这是因为在战斗宫殿中，玩家只能对怪兽下达战斗或交换的指令。玩家可以自由选择交换上场的怪兽，但如果选择战斗，如何出招需要由怪兽自己决定。

战斗宫殿将技能分为了三类，暂称为攻击、防御与辅助。具有攻击伤害的技能均属于攻击类；对象为自身、己队或场上的技能为防御类；非攻击伤害且对象为对方或不定对象的技能为辅助类。为方便查阅，现将防御与辅助类技能列出，除下列外的所有技能均为攻击类：

防御类：剑舞、白雾、生长、瑜珈之形、高速移动、瞬间移动、影分身、自我再生、变硬、变小、躲进贝壳、变圆、栅栏、光之壁、黑雾、反射盾、聚气、忍耐、超级健忘、生蛋、弹跳、溶化、睡觉、变方、属性切换、替身、属性切换2、守护、腹鼓、同旅、灭亡歌、见切、沙尘暴、忍耐、饮奶、愈之铃、神秘守护、接力棒、朝之阳、光合作用、月之光、祈雨、放晴、能量储存、能量吸收、冰雹、跟我来、蓄电、帮手、许愿、扎根、道具回收、封印、精神回复、怨念、保护色、萤火、扔泥、偷懒、芳香疗法、宇宙力量、铁壁、远吠、巨大化、撒水、冥想、龙之舞；

辅助类：吹飞、扔沙、甩尾、迷惑、叫声、吼叫、唱歌、超音波、束缚、反击、寄生种子、毒粉、麻痹粉、催眠粉、吐丝、电磁波、剧毒、催眠术、模仿、噪音、烟幕、怪异光线、摇手指、鹦鹉学舌、弄弯匙子、蛇瞪眼、毒雾、恶魔之吻、变身、蘑菇孢子、闪光、素描、蜘蛛网、心眼、噩梦、诅咒、棉花孢子、恨、恐惧颜、天使之吻、卷入、识破、锁定、撒娇、虚张声势、黑眼神、着迷、梦话、痛苦平分、鼓掌、香甜气息、镜面反射、自我暗示、挑衅、煽动、鬼火、临别礼物、自然力量、挑拨、戏法、复制、猫之手、魔装反射、呵欠、特性交换、抢夺、羽毛舞、眩晕之舞、假哭、嗅觉、金属音、草笛、挠痒、禁止通行。

每只怪兽由于性格的不同，使用这三类技能的几率也是各异，详见下表：

性格		修正	HP大于等于50%			HP低于50%		
			攻	防	辅	攻	防	辅
がんばりや	Hardy	~	61%	7%	32%	61%	7%	32%
さみしがり	Lonely	+AT-DF	20%	25%	55%	84%	8%	8%
ゆうかん	Brave	+AT-SP	70%	15%	15%	32%	60%	8%
いじっぱり	Adamant	+AT-SA	38%	31%	31%	70%	15%	15%
やんちゃ	Naughty	+AT-SD	20%	70%	10%	70%	22%	8%
ずぶとい	Bold	+DF-AT	30%	20%	50%	32%	58%	10%
すなお	Docile	~	56%	22%	22%	56%	22%	22%
のんき	Relaxed	+DF-SP	25%	15%	60%	75%	15%	10%
わんぱく	Impish	+DF-SA	69%	6%	25%	28%	55%	17%
のうてんき	Lax	+DF-SD	35%	10%	55%	29%	6%	65%
おくびょう	Timid	+SP-AT	62%	10%	28%	30%	20%	50%
せっかち	Hasty	+SP-DF	58%	37%	5%	88%	6%	6%
まじめ	Serious	~	34%	11%	55%	29%	11%	60%
ようき	Jolly	+SP-SA	35%	5%	60%	35%	60%	5%
むじゃき	Naive	+SP-SD	56%	22%	22%	56%	22%	22%
ひかえめ	Modest	+SA-AT	35%	45%	20%	34%	60%	6%
おっとり	Mild	+SA-DF	44%	50%	6%	34%	6%	60%
れいせい	Quiet	+SA-SP	56%	22%	22%	56%	22%	22%
てれや	Bashful	~	30%	58%	12%	30%	58%	12%
うっかりや	Rash	+SA-SD	30%	13%	57%	27%	6%	67%
おだやか	Calm	+SD-AT	40%	50%	10%	25%	62%	13%
おとなしい	Gentle	+SD-DF	18%	70%	12%	90%	5%	5%
なまいき	Sassy	+SD-SP	88%	6%	6%	22%	20%	58%
しんちょう	Careful	+SD-SA	42%	50%	8%	42%	5%	53%
きまぐれ	Quirky	~	56%	22%	22%	56%	22%	22%

※ AT=Attack=物攻、DF=Defend=物防、SP=Speed=速度、SA=Special Attack=特攻、SD=Special Defend=特防

在战斗宫殿右边的屋子里（⑥）与最里面的小女孩对话，向她出示怪兽，她会告诉你这种性格的出招情况，毕竟没有上表方便，这里就不作介绍了。

由于战斗宫殿规则的独特性，如想在此挑战，往往需要专门培养一些怪兽。当抽到某种类时，如怪兽配有多个该种类的技能，将按普通NPC的出招方式选择一招使用；如怪兽未配有该种类的技能或技能的PP已耗尽，怪兽将不会行动，相当于浪费一回合。正因如此，对怪兽的挑选与平时会有所不同，在尽量选择不太过影响能力的性格的前提下，还要合理分配各个种类的技能。

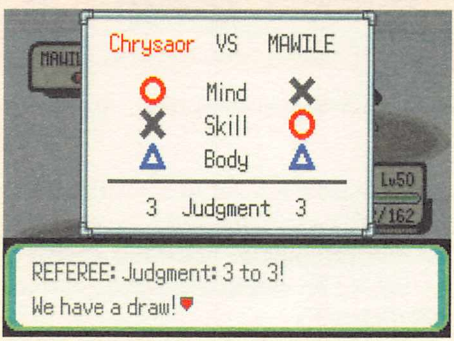


战斗宫殿的首领为宫殿专家Spencer（Palace Maven Spencer/パレスガーディアン ウコン），持有精神徽章（Spirits Symbol/スピリットシンボル）。1on1比赛第21场主办者会把Spencer介绍给给你，Spencer带着夜巨人和玛利露一起登场，战胜后获得银色徽章；第42场再次出现，战胜后获得金色徽章。Spencer所用的怪兽如下：



	双翼蝠	努力值：HP152、SP152、SA100、SD106； 个体值：全16；道具：光粉； 性格(+AT-SA)：38%/31%/31%、70%/15%/15%； 配招：怪异光线+影分身+剧毒+飞空术。
	大猩猩	努力值：HP152、AT152、SP106、SA100； 个体值：全16；道具：焦点镜； 性格(无修正)：61%/7%/32%、61%/7%/32%； 配招：地震+虚张声势+阴影球+瓦割。
	乘龙	努力值：DF252、SA106、SP152； 个体值：全16；道具：先制之爪； 性格(+SA-SP)：56%/22%/2%、56%/22%/22%； 配招：冷冻光线+尖角钻+怪异光线+保护。
	风速犬	努力值：HP6、AT252、DF252； 个体值：全31；道具：白色香草； 性格(+SP-DF)：58%/37%/5%、88%/6%/6%； 配招：燃烧殆尽+神速+吼叫+保护。
	大猩猩	努力值：HP6、AT252、SP252； 个体值：全31；道具：焦点镜； 性格(无修正)：61%/7%/32%、61%/7%/32%； 配招：破坏光线+地震+阴影球+呵欠。
	水君	努力值：HP252、DF252、SP6； 个体值：全31；道具：王者之证； 性格(+SP-DF)：58%/37%/5%、88%/6%/6%； 配招：暴风雪+冲浪+啃咬+冥想。

Part.D 战斗竞技场（Battle Arena）



在这座古色古香的楼阁中，单纯考验怪兽的技能，没有丝毫拖泥带水的战斗。每轮比赛为七场，战斗中无法交换怪兽，如果有怪兽倒下，则队伍中的下一只怪兽自动上场。每场战斗中，如果三回合内没有怪兽被击倒，会由裁判来判定哪方怪兽获胜。裁判会以心（Mind/こころ）、技（Skill/わざ）、体（Body/からだ）三方面来判定怪兽的表现。

心，指训练员的出招指令，如果选择有威力的技能（参见战斗宫殿的攻击类），加1分；无威力的技能不得分，选择保护、见切、忍耐、下马威这四招扣1分，得分高者胜。

技，指怪兽出招的情况，成功使用出技能（即便被保护）加一分；消耗了PP，但却未对对方造成影响（Miss、失败等）不得分；未消耗技能PP或PP用尽扣2分，得分高者胜。

体，指怪兽三回合的伤害情况，三回合前HP百分比－三回合后HP百分比，受伤小者胜。

最后结果，胜（○）记2分，平（△）记1分，负（×）不得分，分数低的一方怪兽倒下，如果出现平分，双方怪兽同时倒下。

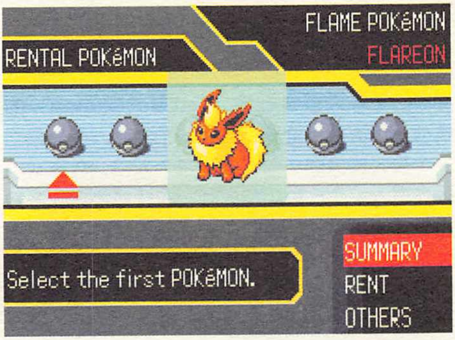


战斗竞技场的首领为竞技场指挥Greta（Arena Captain Greta/アリーナキャプテンのコゴミ），持有勇气徽章（Guts Symbol/ガッツシンボル）。第28场Greta出现，战胜后获得银色徽章；第56场再次出现，战胜后获得金色徽章。Greta所用的怪兽如下：

	赫拉克罗斯	努力值：HP106、AT152、SP152、SD100； 个体值：全20；性格：+SP-SA； 道具：速度果； 配招：百万大角+岩石封+忍耐+起死回生。
	暗精灵	努力值：HP152、DF100、SA152、SD106； 个体值：全20；性格：+SD-AT； 道具：剩饭； 配招：压制+怪异光线+精神干扰+暗算。
	鬼蝉	努力值：AT252、DF6、SP252； 个体值：全20；性格：+AT-SA； 道具：光粉； 配招：阴影球+报恩+怪异光线+燕返。
	暗精灵	努力值：HP252、SA252、SD6； 个体值：全31；性格：+SD-AT； 道具：醒睡果； 配招：舍身撞+怪异光线+睡眠+精神干扰。
	耿鬼	努力值：HP252、DF252、SA6； 个体值：全31；性格：+SA-AT； 道具：剩饭； 配招：精神干扰+催眠术+食梦+同旅。
	蘑菇袋鼠	努力值：HP6、AT252、SP252； 个体值：全31；性格：+SP-SA； 道具：奇迹果； 配招：蘑菇孢子+气合拳+亿万吸取+头击。

Part.E 战斗工厂（Battle Factory）

战斗工厂位于战斗边疆的最东边，将它安排离入口最近的位置或许是想让玩家尽早感受一下战斗的气氛。因为在战斗工厂中，不是使用自己的怪兽，而是使用系统随机分配给你的怪兽进行战斗，其基本规则是：



比赛开始前系统会分配给你六只怪兽，可以查看它们的能力与配招（报恩与撒气的威力固定为102），从中选择三只进行登记，决定后无法再返回更改。

比赛赛程为每轮七场，每打败一个NPC后主办者会告诉你接下来将面对的选手类型，并询问你是否与对方交换一只怪兽，是的话可选择一只怪兽与对方交换，在交换页面只能看到对方的怪兽但无法查看它们的数据。



在战斗边疆中，所有NPC所使用的怪兽——包括战斗工厂提供租借的——均非随机产生，而是从预先设定好配招、努力值与性格等数据，按实力从低到高排列的882只怪兽中选择，而个体值会根据连胜场数的不同而变化。如果一开始没有得到好的怪兽不要紧，可以在当轮比赛中逐步调整，根据下一场开始前主办者提供的信息，可以知道对方的战术并决定是否修改队伍，不同信息所表示的含义如下：

The TRAINER is apparently skillend in the handling of the A type.

Aタイプのポケモンをとくいとしていて。

表示对手队伍中最少有一只带有A属性的怪兽。

The favorite battle style appears to be B.

『B』な　バトル　こころがけている　ようですよ！

B:	意义:
based on total perception じゅんびばんたん	最少有两只会使用提高能力的技能。
flexibility adaptable to the situation くもゆきしだい	最少有一只会使用改变天气的技能。
high risk, high return けんこんいってき	最少有两只使用会反弹伤害的技能。
impossible to predict よそくふかのう	最少有两只使用随机抽取类的技能。
one of endurance まだまだこれから	最少有两只带有恢复HP和防御的技能。
slow and steady じっくりじわじわ	最少有两只使用异常状态的技能。
weaken's foe from the start まずはよわらせて	最少有两只使用弱化能力的技能。
depend on the battle's flow りんきおうへん	同时存在两个以上的上述条件。
free-spirited and unrestrained じゆうほんぽう	不属于上面任何一种条件。

随着连胜场数的增加，所见到的怪兽编号会越大，个体值会越高。下表中的ID并非是指怪兽ID，而是指该怪兽在战斗边疆的序号（No.000～No.881）。如No.000是实力非常一般的向日种子，而No.881是几近恐怖的冲浪术+冷冻光线+冥想+睡觉水君。

连胜场数	Lv.50	Open Level
0～6	No.110～No.199	No.372～No.467
7～13	No.162～No.266	No.468～No.563
14～20	No.267～No.371	No.564～No.659
21～27	No.372～No.467	No.660～No.755
28～34	No.468～No.563	No.372～No.881
35～41	No.564～No.659	No.372～No.881
42～48	No.660～No.755	No.372～No.881
49以上	No.372～No.849	No.372～No.881

交换怪兽并非单纯地改进队伍，还有一个重要的作用，每获得一轮比赛胜利后，累计所交换怪兽的次数也会被更新，下一轮比赛的初始怪兽个体值便取决于此。将个体值分为A、B两个等级，连胜场数的增加，A、B的数值会上升：

连胜场数	0～6	7～13	14～20	21～27	28～34	35～41	42以上
A级个体值	全6	全9	全12	全21	全21	全31	全31
B级个体值	全3	全6	全9	全12	全15	全21	全31

交换次数	0～14	15～21	22～28	29～35	36～42	43以上
A级数量	0	1	2	3	4	5
B级数量	6	5	4	3	2	1

而怪兽的个体值是根据战斗塔的连胜场数与战斗工厂中当前场次而综合决定的：

连胜场数	当前场次	个体值
0～6	1～6	3
	7	6
7～13	1～6	6
	7	9
14～20	1～6	9
	7	12
21～27	1～6	12
	7	15
28～34	1～6	15
	7	18
35～41	1～6	21
	7	31
42以上	1～7	31



战斗工厂的首领为工厂头目Noland（Factory Head Noland/ファクトリーヘッド　ダツラ），持有知识徽章（Knowledge Symble/ノウレッジシンボル）。1on1比赛中连胜20场后，在第21场会由Noland主动要求战斗，胜利后获得银色徽章（ / ）；第42场再次见到他，胜利后获得金色徽章（ / ）。Noland使用的怪兽随机从全部怪兽中抽取，并且主办者不会透露给你他的怪兽的任何信息。

Part.F 战斗管道（Battle Pike）



如同战斗管道的名字与外形一般，它的内部也是深不可测，如何根据有限的情报，从无数的岔路中选择最安全的一条进入，在见到出口的曙光之前，将一切都寄托给自己的运气吧。

在战斗管道中，玩家的背包会被寄存，之后将面对的是称为战斗选择（Battle Choice）的挑战。所谓战斗选择，分为两个房间，首先来到一个较大的房间，可以看到三个入口，选择其中一条进入一个比较小的房间，在此将会遇到各种各样的随机事件。穿过小房间后再次进入下一个大房间，如此循环。每穿过14个房间（折合7个Battle Choice）后，服务员会引导你来到出口。在小房间中所有可能遇到的事件如下：


R1：1on1对战


R2：1on1对战，之后身上全部怪兽恢复


R3：2on2对战


R4：身上1或2只怪兽恢复


R5：身上全部怪兽恢复


R6：无事件发生


R7：受到奇鲁莉亚或夜巨人的攻击，使身上怪兽进入异常状态，其几率如下：
中毒：35%；冰冻：25%；麻痹：20%；烧伤：10%；睡眠：10%。
根据当前房间数目的不同，身上受到该异常状态的怪兽数量也会改变：
1～5间：1只；6～10间：2只；11～15间：3只。
如果身上怪兽处于无法中该异常状态的情况则无影响。


R8：遇到野生怪兽，根据累计房间数的不同，怪兽的出现率如下：

累计房间数	出现率		
	48%	26%	26%
1～281			
282～561			
562～841			
842以上			

在大房间中与下方的服务员对话，她将告诉你当前所在房间数，由于Battle Choice是两个房间一组，可以推出单数为大房间，双数为小房间。与

上方的NPC对话，她将告诉你其中一条路可能出现的情况，选择她所提示的路只会出现表中的两种事件之一，如果选择另外两条路将随机出现全部事件的任一种。不同信息所代表的含义如下：

提示信息	几率
Is it... A TRAINER? I sense the presence of people... トレーナー…… でしょうか……? ひとの けはいを かんじるの ですが……	R1：75%（1on1对战） R5：25%（全部恢复）
It seems to have the distinct aroma of POKEMON wafting around it.. ポケモンの においが ただよってくる ような きが するの ですが……	R8：75%（野生怪兽） R2：25%（1on1后恢复）
I seem to have heard something... It may have been whispering... なにかが ささやく ような ものおとがきこえたの ですが……	R6：80%（无事件） R3：20%（2on2对战）
For some odd reason, I feld a wave of nostalgia coming from it... なぜだか すこし だけ なつかしいふんいきを かんじるの ですが……	R4：50%（数只恢复） R7：50%（异常状态）

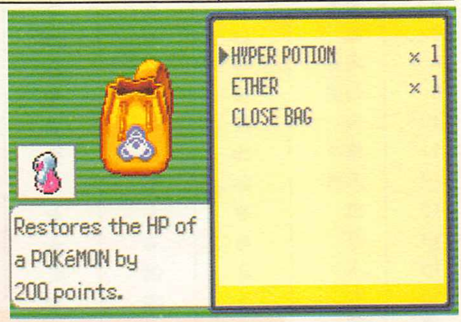


战斗管道的首领为管道女王Lucy（Pike Queen Lucy/チューブクイーン アザミ），持有幸运徽章（Luck Symbol/ラックシンボル）。穿过27个房间后服务员会主动告诉你将有一个可怕的事件发生，无论选择哪个入口都将见到Lucy，战胜她后获得银色徽章；穿过139个房间之后再次遇见她，战胜后获得金色徽章。Lucy使用的怪兽如下：

银	饭匙蛇	努力值：HP252、DF252、SA6； 个体值：全16；性格：+AT-SP； 道具：先制之爪； 配招：虚张声势+咬碎+剧毒之牙+亿万吸取。
银	壶壶	努力值：HP252、SA6、SD252； 个体值：全16；性格：+DF-AT； 道具：醒睡果； 配招：剧毒+沙尘暴+保护+睡眠。
银	美纳斯	努力值：HP152、DF100、SA152、SD106； 个体值：全16；性格：+SA-AT； 道具：剩饭； 配招：冷冻光线+镜面反射+冲浪+自我再生。
金	饭匙蛇	努力值：HP252、SA252、SD6； 个体值：全31；性格：+DF-AT； 道具：气息头巾； 配招：虚张声势+咬碎+毒炸弹+亿万吸取。
金	大钢蛇	努力值：HP252、SA6、SD252； 个体值：全31；性格：+AT-SP； 道具：光粉； 配招：地震+岩崩+大爆炸+噪音。
金	暴鲤龙	努力值：HP252、AT6、SD252； 个体值：全31；性格：+AT-SA； 道具：醒睡果； 配招：龙之舞+报恩+吼叫+睡眠。

Part.G 战斗金字塔（Battle Pyramid）

战斗金字塔屹立在战斗边疆的最东方，在战斗边疆中，它是一个特殊的存在。在这里将考验你



的生存能力，用尽全部的耐力穿过层层的迷宫，最终到达出口。

要进入战斗金字塔，首先要登记三只怪兽，它们禁止携带道具。之后主办者会暂时将玩家的背包寄存，并交给玩家在战斗金字塔专用的背包。在开始战斗探险（Battle Quest）的第一刻，玩家除了携带的三只怪兽与背包中的一瓶高级伤药和一瓶PP回复外，可谓一无所有。

在迷宫中，最初只有如漆黑的山洞般的视野，当然闪光术在这里是没有用的，每打败一个NPC或一只野生怪兽，视野就会增加一圈。玩家需要利用逐渐开阔的视野探索通往下一层的蓝色传送点，进入下一层后，视野又将回到最小。当成功穿过七层之后，将会到达金字塔塔顶，并结束本轮探险。在金字塔内获得的道具会留在专用背包中，



无法携带出外。如果让怪兽持有道具，该道具会被卸下，如果此时背包中道具数量已经达到上限，则会要求玩家选择丢弃部分道具。在下次挑战时，背包中的道具会仍然存在。在战斗探险中将会遇到大量野生的怪兽，随着探险的逐渐深入，不同的层数会出现不同种类的怪兽，限于篇幅下面只能列出每轮探险中将会出现的怪兽，其等级与出现率会根据当前层数的不同而改变。

轮数	特点	A	B	C	D	E	F	G	H
1	麻痹								
2	中毒								
3	烧伤								
4	消耗PP								
5	浮游								
6	束缚								
7	冰								
8	爆炸								
9	超能								
10	岩								
11	格斗								
12	天气								
13	虫								
14	恶								
15	水								
16	鬼								
17	钢								
18	龙								
19	三属性								
20	普								

不同层数所出现的怪兽几率如下：

当前层数	出现率				当前层数	出现率			
	60%	20%	15%	5%		60%	20%	15%	5%
1	A	B	C	D	4	D	E	F	G
2	B	C	D	E	5	E	F	G	H
3	C	D	E	F	6	F	G	H	E
					7	H	G	F	E

绿宝石版中拾荒特性的作用被大幅改进，在战斗金字塔中轮数的不同，拾荒特性所能拾起的道具也不一样。在迷宫中会随机在产生一些道具，它们的种类与几率同当前层数所能捡到的道具是一样的。

轮数	30%	10%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	5%
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										

轮数	30%	10%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	5%
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20以上										

	高级伤药		小松鼠尾		致命攻击		X攻
	X防		X速		X准		解麻果
	解毒果		烧伤果		奇迹果		醒睡果
	PP回复		PP果		精神片		精神块
	圣灰		痊愈药		PP全满		
	光粉		剩饭		焦点镜		空贝铃
	专爱头巾		气息头巾		先制之爪		



战斗金字塔的首领为金字塔之王Brandon（Pyramid KingBrandon/ピラミッドキングジンダイ），持有勇气徽章（Brave Symble/ビレイブシンボル）。连续闯过3轮（21层）挑战后，Brandon会在金字塔顶端等待你，战胜后获得银色徽章；闯过10轮（70层）挑战，再次见到Brandon，战胜后获得金色徽章。Brandon使用的怪兽如图右：

岩神柱	努力值：HP152、AT152、SA152、SD152； 个体值：全16；性格：+AT-SA； 道具：先制之爪； 配招：大爆炸+蛮力+地震+原始力量。
钢神柱	努力值：HP152、AT152、SA6、SD200； 个体值：全16；性格：+AT-SA； 道具：剩饭； 配招：地震+钢之爪+剧毒+铁壁。
冰神柱	努力值：HP106、DF152、SA100、SD152； 个体值：全16；性格：+SA-AT； 道具：醒睡果； 配招：冷冻光线+超级健忘+雷电+睡眠。
急冻鸟	努力值：HP6、SA252、SD252； 个体值：全31；性格：+SA-DF； 道具：焦点镜； 配招：暴风雪+水之波动+燕返+反射盾。
闪电鸟	努力值：HP6、SA252、SD252； 个体值：全31；性格：+SA-DF； 道具：奇迹果； 配招：雷电+见切+钻孔啄+光之壁。
火焰鸟	努力值：HP6、SA252、SD252； 个体值：全31；性格：+SA-DF； 道具：光粉； 配招：大字火+破坏光线+燕返+神秘守护。

到此我们便把七个战斗设施的主要内容介绍完毕了，资料性的内容有点多，希望能够作为辅助查阅的工具。下面我们来看一下战斗边疆在挑战之余，还有什么其它的要素。

从地图上可以看到三间带有战斗边疆标志的



房子，除去我们前面说的接待处，第二间是战斗塔南边的Battle Point Exchange Service Corner（②），或许你会忽略某个战斗设施，但

却绝对不会错过这间商店。这里可以使用BP来交换想要的物品，四个柜台从左到右可供交换的物品如下：

#1		价格
	Kiss海报	16BP
	Kiss坐垫	32BP
	迷唇娃玩偶	32BP
	波克比玩偶	48BP
	喵喵玩偶	48BP
	皮皮玩偶	48BP
	百变怪玩偶	48BP
	火球鼠玩偶	80BP
	菊草叶玩偶	80BP
	小锯鳄玩偶	80BP

#2		价格
	乘龙玩偶	128BP
	卡比兽玩偶	128BP
	妙蛙花玩偶	256BP
	喷火龙玩偶	256BP
	水箭龟玩偶	256BP

#3		价格
	蛋白质	1BP
	钙	1BP
	铁	1BP
	锌	1BP
	碳水化合物	1BP
	HP上升	1BP

#4		价格
	剩饭	48BP
	白色香草	48BP
	先制之爪	48BP
	精神香草	48BP
	光粉	64BP
	专爱头巾	64BP
	王者之证	64BP
	气息头巾	64BP
	焦点镜	64BP

第三个是位于战斗塔东边的Battle Frontier Ranking Hall（③），从这里可以很方便地查看玩家在七个设施中的战绩，与朋友混合存档后，这里也会同时出显示朋友的战绩，每个项目只能显示前三名。

火红叶绿中新增了教学技能，使怪兽可以学到更丰富的技能，但缺点是只有一次性，联机传送的话亦非常麻烦。在战斗边疆中可以使用BP来换取大部分教学技能的服务，来到战斗圆顶西南的小屋（④），左边的老奶奶教授火红叶绿中的教学技能，右边的老奶奶教授绿宝石特有的教学技能，各个技能的价格如下：

技能	价格	技能	价格
生蛋	16BP	变圆	16BP
地球投	24BP	鼾声	24BP
食梦	24BP	扔泥	24BP
百万拳击	24BP	迅星	24BP
百万脚踢	48BP	冻结之风	48BP
压制	48BP	忍耐	48BP
岩崩	48BP	我暗示	48BP
反击	48BP	[illegible]	48BP
电磁波	48BP	[illegible]	48BP
剑舞	48BP	焰拳	48BP

技能	价格	技能	价格
生蛋	16BP	变圆	16BP
地球投	24BP	鼾声	24BP
食梦	24BP	扔泥	24BP
百万拳击	24BP	迅星	24BP
百万脚踢	48BP	之风	48BP
压制	48BP	[illegible]	48BP
岩崩	48BP	[illegible]	48BP
反击	48BP	[illegible]	BP
电磁波	48BP	[illegible]	[illegible]
剑舞	48BP	[illegible]	[illegible]

Pokemon Center与
将商店开在这里生意应
边是上期介绍过的Poke
（⑤），可粗略获悉怪兽的个体值

现在把目光放到战斗金字塔南边的屋子（⑦）上，获得三个银色徽章后与屋中的男子对话，他会告诉你他们正在赌某一设施的下一个优胜者，询问你是否愿意到此设施初赛，预先支付给他一定赌注，获胜后回来与他对话可获得双倍的奖励，并且接受下一次的赌赛。

战斗塔西边有一个小屋（⑧），这里可以使用向尾猫交换喵喵。再往西走是艾尼斯达的屋子（⑨），获得七个银色徽章之后来找他，他会给





你41号会心果（）；获得七个金色徽章后，能得到42号星星果（）。

战斗宫殿的东边有一条小路，沿着它往下走，出现了一株奇怪的植物（⑩），接触过金银版的玩家马上可以想到对付它的方法——对着它使用皮皮鲸喷壶（）。由于讨厌水，那个植物模样现出了原形，一只Lv40的胡说树。这可是单机里唯一的一只，准备好捕捉吧。

解决完挡路的胡说树后，从它身后的瀑布顺流而下，一直游到尽头，可以看到一个洞口。这是位于战斗边疆地底的艺术山洞，出现的是清一色的画画犬，等级在40～50之间。这是画画犬首次以非E-Card的野生方式存在，对于喜欢培养怪兽的玩家来说无疑是个福音。在洞内除了可以看到的两个道具之外，使用探测仪搜索，能找到六种兴奋剂各一瓶。没有带会攀瀑术的怪兽也不要紧，穿过艺术山洞，将会从Ranking Hall后面的出口出来。

文/Maple



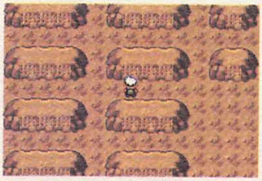




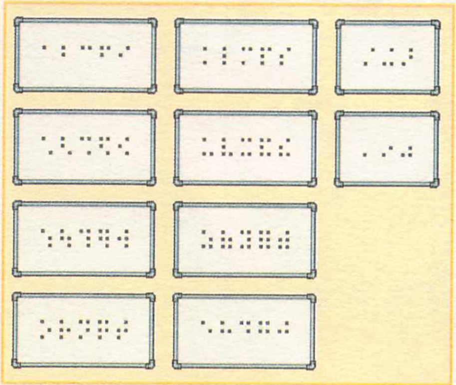
被封印的传说 三神柱剧情研究

134号水路……神秘的海域……潜水……走到尽头……未知的图案……上浮……布满图案的山洞……许多人就此驻足而返，只有能够阅读启示的人，才能有缘目睹传说中的三个王者。

关于三神柱的剧情捕捉，相信大部分玩家都非常熟悉，它也是捕捉珍珠钻石中的神柱王的必备条件。今天我们要说的是，三神柱捕捉方式的由来，也就是三神柱被封印的故事。

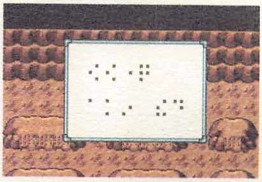


按照最开始的路线，我们来到了目标的山洞。这是个毫无生气的废墟，有如隐藏着什么顺序般排列着的石堆，上前调查可以看到上面刻着无法理解的图案，我们的研究就开始了。为了方便起见我们把石壁上的文字按照顺序排列下来，得到了表中的图案。



这是日文版的图案，如果将每2×3个点阵的图案看成一个文字的话，数一数文字的个数，可以发现与日文的五十音基本符合。由于两张三个字母的图是在最右边，所以我们就以竖直方式将日语五十音列出来：

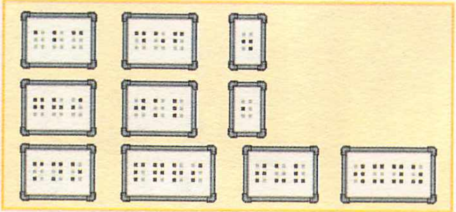
あいうえお	なにぬねの	や ゆ よ
かきくけこ	はひふへほ	わ　を
さしすせそ	まみむめも	ん
たちつてと	らりるれろ	

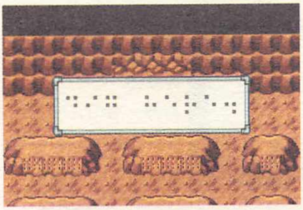


看起来右边的一列对应的就是“やゆよ”与“わをん”，可是，为什么是现代日语的音节，看来这间石室也不怎么古老（笑）。

为了验证我们的推论是否正确，我们上前调查最上面的石壁，用对应的假名替换下去，会得到：“ここ・て　あなをほる”，这里出现了一个前面并未出现的文字，由于出现在て之前，很容易想到那是浊音符号，所以，石壁上文字的意思就是“ここで　あなをほる（在这里挖洞）”，这样，我们也就逐渐明白了这间“お触れの石室（启示石室）”的神秘文字解法。

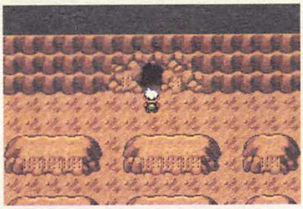
下面跳到英文版，看起来更为人性化了一点，在背景加入了灰点以便识别：



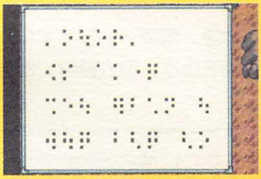


至于文字的含义，由于图中是28个字母，所以我们先把右边的两张忽略，对照最上面石壁上的文字，用英文字母找出可能的排列方式，可以是“MFD ENUN:”或“DIG HERE:”，很显然第二种写法才有意义（在这里挖洞），而最后的:可以理解为标点符号，从而推出下表：

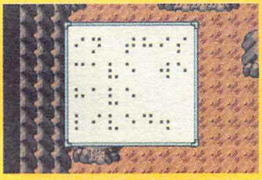
ABC	DEF	.
GHI	JKL	,
MNO	PQRS	
TUV	WXYZ	



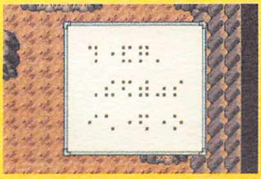
根据石壁提供的信息，我们在石壁前面使用挖洞，不出所料，洞口打开，进去之后，面临的又是新的难题——解读七块石壁的信息，为了不耽误时间，下面直接将英文与日文版的文字与译文放上来：



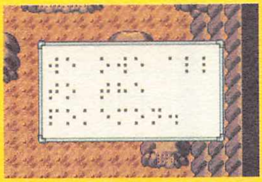
わたしたちわ
この あなで
くらし せいかつ し
そして いきて きた
我们在这个洞穴生活，并生存了下来。



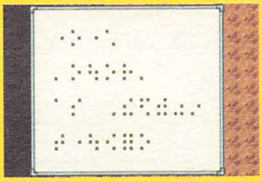
IN THIS CAVE WE HAVE LIVED.
在这个洞穴里，我们生存着。



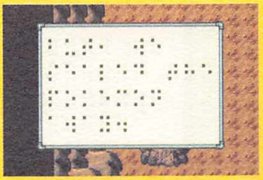
すべてわ
ポケモンの
おかげで
一切都存在于Pokemon的庇佑下
（出于右下角的点为半浊音符号）



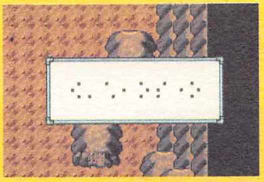
WE OWE ALL TO THE POKEMON.
这全部都依靠着那Pokemon。



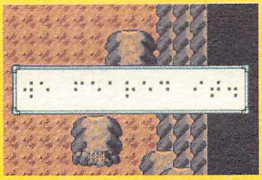
だが
わたしたちわ
あの ポケモンを
とじこめた
但是，我们将那Pokemon封闭了起来



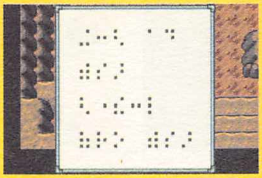
BUT, WE SEALED THE POKEMON AWAY.
但是，我们将那Pokemon封印了。



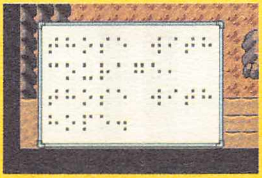
こわかったの だ
那是多么可怕



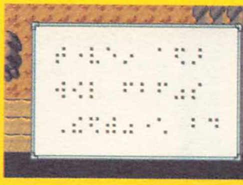
WE FEARED IT.
我们惧怕它们。



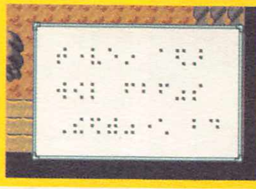
ゆうき ある
ものよ
きぼうに
みちた ものよ
有勇气的人啊
充满希望的人啊



THOSE WITH COURAGE, THOSE WITH HOPE.
带着勇气，
带着希望。



とびらを あけよ
そこに えいえんの
ポケモンが いる
打开那扇门吧
那儿存在永远的Pokemon

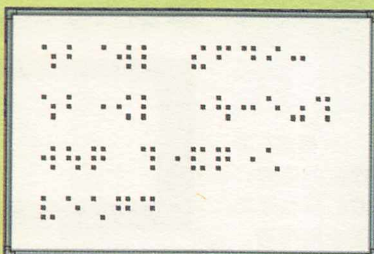


OPEN A DOOR, AN ETERNAL POKEMON WAITS.
打开一扇门，一只永恒的Pokemon等待着你。

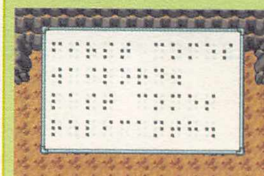
相信熟悉日语的读者马上可以发现几个问题，第一，助动词“は”全部被写成了“わ”；第二，あ行文字原本是写于偏上的位置（如ぇぃぇん），当写到中间的时候就变成了长音或促音（如ゅぅき和こわかった）。

又是个新的文字“さい そに”，联系下文的话可以把它看成拗音符号，于是译文如下：

さいしょに ホエルオ—
さいごに ジ—ランス
そして すべてが
ひらかれる
最先是ホエルオ—
最后是ジ—ランス
之后，一切都将被打开



英文版比较简单，只有两句话：
FIRST COMES
WAILORD.
LAST COMES
RELICANTH.
最先是WAILORD。
最后是RELICANTH。



※ 为了符合阅读习惯，“ポケモン”与 PM名均使用片假名书写。



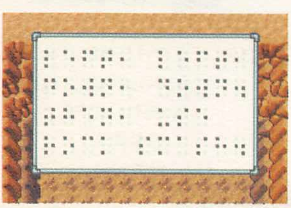
再次遵照指示，将Wailord放在队伍前方，Relicanth放在队伍最后，队伍并不需要一定有6只PM，只要符合这个顺序就好。再次调查上面的石壁， 出现了反应，似乎在什么地方的门被打开了。

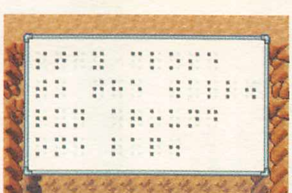
但是在此之后，石室便没有了任何动静，如果注意到石室中六块石堆的排列方式，在游戏中有三处类似的遗迹，前去调查，发现石室的入口被打开。

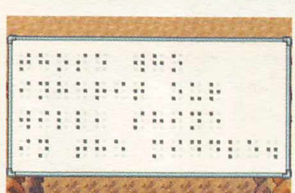








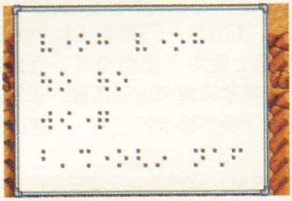


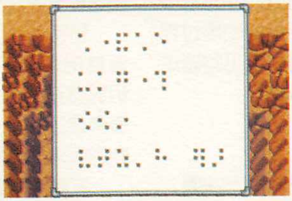


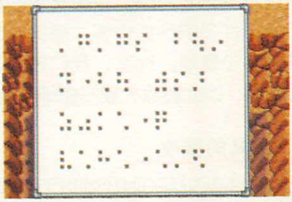
LEFT, LEFT,
DOWN, DOWN.
THEN, USE
ROCK SMASH.
左，左，
下，下。
然后使用碎岩。

STAY CLOSE
TO THE WALL.
RUN AROUND
ONE LAP.
贴着墙壁走一周。

THOSE WHO
INHERIT OUR
WILL, SHINE
IN THE MIDDLE.
继承我们遗志的人，
将中间照亮吧。







ひだり ひだり
した した
そこで
いわくだきを つかえ
左，左，下，下。在
那使用碎岩

かべから
はなれず
ここを
ひとまわり せよ
不要离开墙壁，一
路走回来

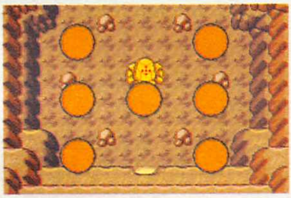
われわれの いしを
つぎし ものよ
まんなかで
ひかりかがやけ
继承我等遗志的人啊
让光在最中间闪耀吧

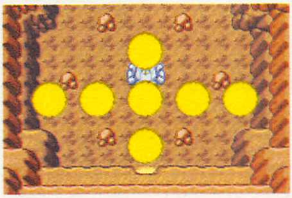


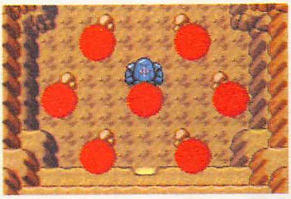




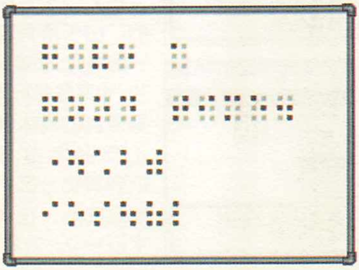
已经没有必要再解释了，根据提示使用碎岩/沿石室走一圈（不拘方向）/使用闪光，洞口打开，三只传说中的守护神就出现在你的面前。







神秘文字的破解工作就到此结束，火红叶绿中也有相同的文字，而红蓝宝石破解三神柱封印的手续也与绿宝石不同，有兴趣的玩家可以用上文的方法来翻译。玩游戏本身便是娱乐的事情，只有自己发掘才能体验更多的乐趣。那么，用一句话来结束吧——



《口袋妖怪》金手指疑难解析

《口袋妖怪》游戏的修改可以说是相当经典的，小到身上的每1分钱，大到游戏中的隐藏剧情，全部都在金手指的控制之下。在后期的版本中，由于游戏制作者为保护正版玩家的利益而在游戏中加入了许多的保护措施，使得金手指的使用过程遇到不少麻烦。现在，我们对使用中常见问题进行说明，以此消除大家在使用中的疑惑。

1 道具的修改

道具修改从GB时代就有了。从修改思想来看，最简单的就是直接修改手中的道具。《口袋妖怪》里很人性化地给了我们一个大背包，道具全在里面了，于是我们可以很方便地找到它们。

在早期的修改中，因为在储存上没有什么特别的地方，而且所有道具都在1个口袋里（这里的内容有文章叙述过，这里就不重复了），于是我们只需知道背包数据的地址和道具的编号，就可以把需要的道具弄进背包里。而且由于数量是直接显示的，所以很方便使用动态搜索，修改上几乎没有困难。

到了GBC上的版本，背包出现了分区。虽然在结构上各种道具的储存方法还是一样，但容易出现把道具放错地方的现象。拿水晶版为例，如果你输入下列代码：

010186D8

016386D8

01FF86D8

就会出现：





注意看左边的文字：どうぐ，这是道具，但球应该是放在球的分区（ボル）里才对的：

这个错误在《红（蓝）宝石》中也是很容易出现的。由于所有道具使用统一的编号，而道具又分区存放，使得很多玩家没注意根据道具的具体属性来使用正确的金手指，于是道具就跑到其它分区里了。只得欣慰的是，在《红（蓝）宝石》中，道具在编号上，同类道具放在了一起，在一定程度上避免了这种事情的发生。而在GBC的3个版本中，道具编号“继承”了GB中混乱的“传统”，于是把球放进道具袋这种事经常发生。

到了《火红》、《叶绿》（下简称《火/叶》），道具的存放在数量上使用了加密技术，而且密钥时刻在变化，使得动态搜索出现困难，于是在道具修改中，使用了间接修改的方法——修改从商店买来的道具。

在商店购买道具时，游戏会先记录玩家所买的道具编号和应付的金额，当按下确定后才进行相关处理。于是我们可以从这里下手，在购买时“偷梁换柱”。但是在早期发布金手指时，对这种方法的说明是这样的：“到任何一间商店选商品，选买99个按A，问你确定与否不要按，用0300510a：XX输入金手指，然后再删掉金手指，回到VBA按A买下，结果就有了”。这段解释并没有错，但表述过于简单，于是在实际操作中许多玩家对上述解释的后半句出现了理解上的错误。刚输入的金手指，就立即删除了，回到游戏中发现没有任何变化，于是认为金手指出错了。其实，金手指是在切回游戏后才能生效的，所以必须先回游戏，再删金手指，再回游戏点确定。鉴于这种原因，在后来的说明中，是要求：买之前输入，买完后才删除，保证金手指确实能够生效。

说到这，有人会问：不删不就可以了？像大师球这种进商店必买（正常情况可不卖的）的东西，留着这个代码不是省很多事吗？确实，能省事当然好，但《火/叶》里作为商店记录数据的内存空间，在我们打开背包时也作为数据交换的场所，如果这个地址被我们锁定着，很容易破坏游戏的数据，造成死机。这个问题在后来的《绿宝石》里没这么敏感，即使忘了删，通常也没有大碍。但在《火/叶》中，死机几乎是确定的结果。不过从我们使用的角度来说，还是删掉比较安全。

既然提到了《绿宝石》，那也要说两句。《绿宝石》使用了和《火/叶》类似的存储结构，所以道具的修改也是间接进行的。在最早发布的金手指中，说明里有一句：推荐コトキタウン镇（道吉镇）的商店，就是开始游戏后，看到的第1家商店。现在看来，当时“推荐”2字，有必要改成“必须”。因为当时发布的金手指使用的是：

03005B72:xxxx，而《绿宝石》很奇怪的还有另1个商店数据的地址：03005B9A，而且使用前者的地方只有以下3个地方：道吉市，阿田商场3楼以上，四天王处。因此，在一段时间内，很多人反映该代码有问题。毕竟从游戏流程来看，玩家处在这3处地方的时间并不多，更多时间是因为剧情需要而在其它城市里转，无形中增加了失败的概率。为纠正这一失误，很多地方立即发布了第2套金手指，将另一个地址加了进去。经过这次事件，想必大家免疫力也提高了。

最后还要提一下：《火/叶》和《绿宝石》都曾发布过直接进行道具修改的金手指，只是修改的不是背包中的道具，而是存放在电脑中的道具。但是由于当时受到动态内存的影响，该方法并没有推广。而现在已经发布了反动态内存的补丁或金手指，所以该方法可以完全没有副作用的使用了。《火/叶》电脑中道具起始地址为：02025724（受动态内存影响，发布时用的不是这个地址，这个是打补丁后的固定地址），绿宝石电脑中道具的起始地址为：02025B3C。它们的储存方式为：每个道具占4字节，前2字节是道具编号，后2字节是道具数量。因为是明码储存，所以很容易修改。

2 捉宠的修改

《口袋妖怪》最吸引人的就是宠物的捕捉和培养。作为一切的开始，如何捉住希望的宠物就是研究的重点了。

控制遇敌的金手指在我记忆中是从GBC版本开始的。为什么GB版没有捉宠金手指，这个问题随着游戏的没落也几乎无人问津了。在GBC版的《水晶》中，捉宠金手指短小精悍：01xx35D2，只需在xx处填上宠物编号，就可以在任何一个草丛或水域遇到，甚至可以在水中见到火系的宠物。不过这个捉宠的黄金时代也就仅限于此了，到了GBA时代，一切都变得如此复杂。

《红（蓝）宝石》遇敌的复杂化是由宠物数据的加密造成的。没有地方去明码储存宠物的编号，使得我们不得不另辟途径。最早见到的代码是下面这个：

必须码：020285EB:01
等级：020285E4:xx
地点：02038FFB:xx
编号高位：020285E1:xx
编号低位：020285E0:xx

第1次见到这个代码时，完全不知道为什么，尤其是那个“必须码”，在历来的金手指中这个东西从来没有过。其实这个代码是利用了剧情中的小小“漏洞”实现了宠物的修改。大家都知道“宝石”系列中有个剧情就是2只水都，一个会在大地图随机出现，另一个会出现在南岛。南岛的那只没得想了，它得待在那，可满地图跑的那个就是我们下手的目标了。所谓的“必须码”实际是开启了水都的剧情，之后的等级、地点本来是控制地图上的水都的，被我们“锁定”了。编号是控制遇到的水都是哪个的，被我们更改了。于是我们可爱的水都“变身”为我们需要的宠物，出现在面前。由于进入遇敌状态后，所有计算——包括宠物特性等等——都由编号决定（我们要庆幸2只水都数值不一样），所以我们见到的宠物和水都没任何关系。唯一的缺憾是：



大家看到，HP是空的。这是因为要简化修改代码造成的。如果大家捉住后进行简单的计算也会发现：个体值全为0。这是没办法的事，除非你愿意增加更多的控制代码。除此之外，因为是代换水都的数据，所以即使锁定了地点，能否遇到还有运气成分。可能转了半个小时，游戏的乱数也没让这只“水都”出现。而且那只水都如果我们不改回来，它就再也出现不了了。在使用中，还是有人反映遇到了“？？”：



这个不是金手指的错误。造成出现“？？”宠物的原因基本上有2个原因：一是宠物编号输入时高、低位颠倒，或者十六进制代码按十进制输入，造成输入了不存在的编号；二是游戏中使用了加速，游戏速度的加快使金手指来不及完全生效游戏数据已经变化，修改不完全，造成数据不一致。这2个错误是可以人为控制避免的。



为解决这些问题，后来又发布了一组金手指。这组金手指可以保证我们进入草丛或水域后出来的一定是所需的宠物，而且个体值不是0。但这组金手指是让不少人望而生畏的GS码。为达到比较完美的修改，于是直接对游戏指

令进行编辑，强行将遇到的宠物改变。此时遇到的宠物等级由当地宠物等级决定。大家可以看到结果是令人满意的：

不过,GS码固有的缺点也是不能忽略的——不重新启动游戏,就无法还原。虽然如此,还是在一定程度上解决了捉宠的问题。对于只是要凑数量的宠物,就使用前者；对于想培养的宠物,就使用后者。

在《绿宝石》中，同样也是有这2组代码，适应不同玩家和目的的需要。但《火/叶》就没这么幸运了。《火/叶》的捉宠金手指只有GS码形式的，而且是AR V.3。这种代码要反编译比较麻烦，所以其实现原理只有原作者知道。不幸的是，这组代码从252以后的宠物编号都出现了错误，使得宝石版才出现的宠物无法通过金手指获得，而现在也无法修正该错误。对于GS的错误，有时并不是作者的原因。由于大家下载到的rom来源不同，内部指令可能存在差异（尤其是386版、汉化版这种被修改过的）。金手指一个人能用，另一个人不能用并不是新鲜事。

于是有人提出：为什么不能也玩和宝石系列同样的把戏？这是《火/叶》的剧情决定的，它没有这种结构。要这样换，必须有不确定的宠物，根据剧情随机出现于地图上。像水都这种,因为哪只出现于地图上是不确定的,而它们属于不同编号的宠物，彼此数值有不同,才能实现这种修改。《火/叶》中没有不确定的宠物，对于已经确定的剧情，是没办法改的。这不能不说是一个遗憾。

3 瞬移与穿墙

这个修改可以说属于比较高级的修改了，所以是GBA的专利。GB（C）的时代没有对剧情进行大规模修改的金手指。到了GBA上，几乎有一半金手指触及剧情。瞬移和穿墙可以说是改变游戏流程最直观的手段。到达原本不能到达的地方，对玩家和游戏程序都是一种冒险和挑战。

```
02025480 | 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
02025490 | 00 00 00 00 17 00 14 00 00 03 00 00 FF FF FF FF
020254A0 | 00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 FF 00 03 00 0A 00
```

《红（蓝）宝石》的穿墙金手指是：159C68F460CC8A5A,但没有公开发布瞬移金手指。没公开不等于没有，但不公开是有理由的：

画红线的地方就是整个数据，其中的“00 03”就是我们需要的瞬移的地点编号，但是前面“17 00”和“14 00”是主角所处地点的横、纵坐标。正是这个坐标值，使我们不能单纯地修改后面的地点，否则移动后就不知道主角跑到什么地方了。如果此时的坐标值在目的地是个不存在的值（溢出），那么主角就回不来了。所以在确定正确的坐标后，瞬移在《红（蓝）宝石》还是可以使用的，只是输入的金手指比其它的要多，而且更复杂。为避免不必要的麻烦，这个金手指基本上只是在小范围内传播，地点的代码也不是很全，限制了它的使用。

《火/叶》的情况就好多了。穿墙是一贯简单明了的GS码：D4603F5DFDF00F02。那个基本没用的坐标值从数据中剔除了，剩下就是地点代码了：02031CF0:xxxx。《火/叶》的地点代码是比较齐的,包括各大城镇PC中心和道馆，主要剧情地点等。但是有几个出不去的地点代码也被公开了。这个估计是游戏制作时没有清除的多余数据。所以大家如果是一时好奇想去看看，去之前别忘记要存档。只得一提的是，《火/叶》的瞬移曾出现过CB码——82031CF0 xxxx，这个和前面那个实际上是一样的，但是金手指格式不同（地址书写方式和分隔符），很容易弄混，要十分注意。

到了《绿宝石》，穿墙的GS码就有了AR V.3的版本：

80937B15 015E46E3
78DA95DF 44018CB4

这个GS码中间的空格可不是多余的，少了它可工作不了。但这个金手指和《红（蓝）宝石》、《火/叶》的穿墙不是一套的，它修改的地方不同。至于一套的那个代码，就是大家都熟悉的形式了：DC507600B95091F6。虽然原理不同，但无论哪个,都可以达到穿墙行走的目的。

至于瞬移，继承了《火/叶》的结构：02031F84：xxxx，仍然可以很方便地到达各大城镇和主要剧情地点。而且，《绿宝石》的瞬移是解决很多《绿宝石》汉化版BUG的有力工具，这个在很多地方都有介绍，想必不少玩家也是这么到达最后的战斗边疆的吧。

最后要提的是：瞬移的地点代码是16位的十六进制数，输入时要特别注意设置，一旦输入错误，移动到的地点是无法预测的，很容易死机。对于没有通关前，随便改变游戏流程也是不推荐的，这样很可能造成某些剧情无法正确进行。常见的错误就是有去无回了，或者应该出现的剧情却没有了。虽然错过的剧情也可以通过金手指解决，但由于每个人的情况不同，没有统一的解决标准，所以是很麻烦的。

对于《口袋妖怪》的金手指使用中比较典型的问题就介绍到这，如果大家在游戏中遇到什么新问题可以向我们反映，我们将尽力解答各位的疑问。希望大家都能尽情享受游戏中的乐趣，愉快地畅游于口袋妖怪的世界吧！　（文/triton）

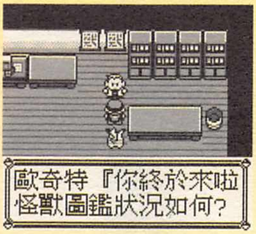
口袋攻略



口袋妖怪红/绿/青/黄

GAME BOY　简明攻略　发售日 / 1996.2.27　价格 / 3900日元　销量 / 10077159（日本四版本合计）

开局

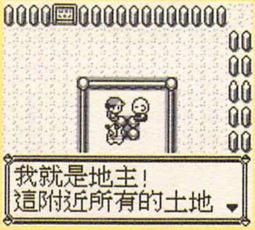


“喂，小孩，小心草丛！”大木博士的声音传来(ォーキド)。

正当少年红(レット)要独自出村，博士叫住了他，并告知草丛里栖息着野生的POKEMON。除非上边带着自己的ポケモン，不然会很危险，于是将少年带到了他的研究所。

故事就这么拉开了序幕，玩家扮演的角色就是名叫红(レット)/绿(グリーン)/蓝(ブルー)的少年(当然你也可以自己取名字)，住在真新镇。主角的对手随着博士到达研究所，同时也是博士的孙子，另取名字叫红(レット)/绿(グリーン)/蓝(ブルー)的少年(当然也可以自己取名字，博士让你在他所拥有的三只ポケモン中任选一只相赠（三只ポケモン分别为：小火龙、杰尼龟、和妙蛙种子），选个你喜欢的吧。（黄版则博士直接给你皮卡丘）挑好后，对手也选了一只，并向主角挑战。作为开盘战，不是很难，就当先试试战斗系统吧。之后就可以离村了。果然如博士所言，草丛里确实藏有不少怪物，好好练一下级吧。很快便来到了常盘市，在Shop里，从店主手里得到包裹。连忙赶回研究所将它交给博士，于是指令中多出一项图鉴，这意味着可以开始着手收集POKEMON的工作了。顺便再去一趟邻居家，拿到地图，可以正式出发了。

岩石徽章



一路向北行进，一间大屋挡住了去路，只有通过常青森林才能找到出路。在森林里会首次遇上怪物训练师这种身份的人，而与之交战是怪物升级的重要手段，所以千万不要错过。

我走出了森林，发现已来到了尼比市。村里建有一座博物馆，只要花50元就可以进去。第一个PM道馆就在这里，属性岩石，相信自己的实力，用水系草系能轻松打败了他，还得到34号机器。 此时城市右边的道路可以通行了，一路上有很多训练师，来到月见山脚下。洞门口有一间POKE中心内会遇上一个卖鲤鱼王的老头，虽然以后可以通过其它方法得到，但早一点培养总不是坏事，20级后进化暴鲤龙，很强的。

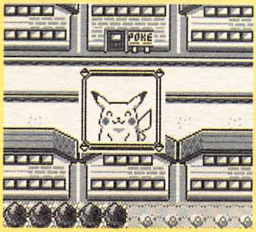
水系徽章



进入洞中，有许多训练师，但也有很多宝物拿，比如说月石。在洞里深处还有火箭团成员，在打败这里的首领后，他让我从他身后两块古代物种化石中选一块(以后有大用处)。出了山洞（注意：黄版的在出洞之前要和突然出现的火箭队火并一场，赢了才能出去），便是华蓝市。第二个道馆在此。村子里开有一间自行车商店，不过绝对是买不起的（就算你有钱，他也不卖）。

正要过城市北面的桥时，遇到了久违的对手，不免又要大打一番。战胜后过桥来到海角的小屋，见到了变成怪物模样的正辉。交谈中得知他已造好一架机器来使他恢复人形。答应帮助他后，正辉走进那台机器，而我去操纵桌上的主控电脑。一阵嘈音过后，正徽成功地恢复人形走了出来。为表感谢，他送给我一张船票。我回到华蓝市，发现右面屋门口的警卫让开了路，进去瞧瞧，屋内一片狼藉。询问了主人后得知有人来捣乱，而后又破墙逃走了。追上去，果然在屋后发现一个可疑的人，未谈几句就露出真面目，狠扁了他一顿，从他身上搜出了28号机器。

闪电徽章



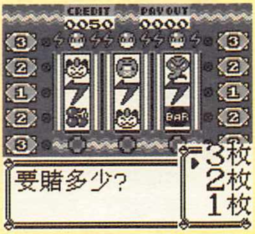
一路往南看到了两间屋子，不过通往山吹市的路已被封锁，先走地道吧。穿过隧道，再经过一大片草地，到达枯叶市。村里一个屋子里和老头说话可得到兑换卷，若回到华蓝市，和自行车店老板说话，会得到自行车，这样走路就快多了。枯叶市里另一间屋内则会得到钓竿。

市里有一个港口，船票可以用了。出示船票后来到一条游船上。船舱内的旅客有相当数量是怪物教

练。在船长室门前的通道内再次遇到对手，战斗结束后再去找船长，他会把他的01号秘传机器给我。离船上岸，船起航了。将此宝物装备上，便拥有了切断能力，作用：毁树开路，使用方法：调出ポケモン指令，在所装备的怪物处便会出现此指令）。还记得村里有间道馆屋吗？现在可以进去了。

接着可以去市东边的地鼠洞，穿过山洞发现有一小屋，若目前怪物拥有种类已达10种，便可以从屋内人处得到05号密传机器（能力：闪光，作用：在山洞里发光）。再次回到华蓝市，往右出村，一路经过9号，10号地区来到岩间隧道。洞内一片漆黑，使用闪光，一片光明，找出口吧。

幽灵塔/对抗火箭队/植物徽章



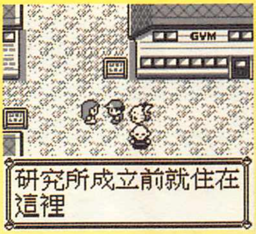
到了美丽的锡安村。村里有一座口袋妖怪塔。我从一村民口中得知有人失踪了，于是去找他。然后上塔。在塔的2楼得知要使塔内的幽灵现出原形，只有依靠西尔夫之铲的力量。它不在这村，从西面出村，在8号地区发现了另一条地道，并且通往多其华市。沿地道到达该村，在游戏中心的柜台旁找到一名怪物教练。打败他，他会逃往楼下。调查墙上的那幅画，是个机关，开动后出现了一条阶梯。下去，在某层打败一位怪物教练后再仔细盘问，他会乖乖地交出一把电梯钥匙。来到电梯内，选择目的地4楼，而后打败门卫，（注意：皮卡丘版的在这里会遇到2人组）就见到了首领板木老人。一番较量，勇夺西尔夫之铲，回锡安村救人吧（草系馆主也在多其华市挑战）。

再次进入口袋妖怪塔，这下幽灵都露出了原形。在五楼通往六楼的阶梯旁遇上一个30级的PM。在塔顶找到了失踪的老人，一起回到他家中，同样有贵重物品相赠。这次是口袋妖怪笛。可以用笛把睡觉的卡比兽弄醒。这下它醒了，可也生气了，免不了乱斗一阵。之后在路上的一小屋内又得到一支2级钓竿。

毒毒徽章

一路往南来到浅红市，第5位首领在。他的手下都是些好玩水晶球、故作神秘的变态。另外在BOSS屋内有一个看不见的结界，只有沿紧靠右墙的路从他背后绕过去才能与之交战。如果你拥有的PM数量已达50种，则可去村口外屋内二楼，会得到一宝物学习装置，作用则是多得一些经验值。

超能徽章



再回到多其华市，去左边的道路，解决掉卡比，进入小屋，和女人说话，可以拿到02飞天，再去大超市顶楼，买水，往右出村，将汽水交给警卫，这下他就放行进入山吹市了。村里有一座高11层的大厦，在3楼会得到钥匙卡，可以打开那些门。再次与对手、板木老大交手，之后与屋内人交谈，可得到大师球。出了大厦，超能道馆可以进去了。市内还有一家道馆，是假冒的，打败里面的首领，可从两个PM中任选一个。

之后来到了浅红市，进入猎场，到里面拿到03乘浪，就可以在海上行驶了。顺便在里面拿到假牙，交给市内一老头，就可以拿到05怪力。

从南方下水，一直游到双子岛，穿过岛上山洞。洞内机关须用怪力能力推动岩石，使之落到最下层，等到2块都落下并阻住水流，就可以出洞了。另外洞内还有神兽——急冻鸟，收服它吧！

火焰徽章

再次下水，游到红莲岛，第七位BOSS就在此。村内的研究所，可将以前获得的化石和琥珀可以复活PM，其中化石培育出的可进化。BOSS屋有锁把关，先去屋左的楼内找钥匙。那些雕像是用来控制门的开关的，反复摆弄，到手了秘密钥匙，可以进BOSS屋了。打败BOSS夏伯，沿上方水路回到了我的家。

现在该去哪儿了呢？对了，就是常盘市。还记得吗？早就发现了的BOSS屋，现在可以进了。和板木战斗，不过这次他及其属下的实力确有提高，不可掉以轻心。打败后别忘了再次交谈，而后他就……消失了。

四天王之战



拿到了所有徽章，可以挑战4天王，从常盘西边去石英高原，又要和对手战斗，战胜之后，进入山洞，通过后，就可以挑战最后的BOSS——4天王。

4天王的精灵分别是冰、鬼、格斗、龙系，等级都很高，没有50级以上的实力，是过不去的。

最后和对手战斗，胜利之后，博士和老妈来了，最后登记得到了冠军。





口袋妖怪金/银

GB Color　简明攻略　发售日 / 1999.11.21　价格 / 3800日元　销量 / 6089503（日本双版本合计）

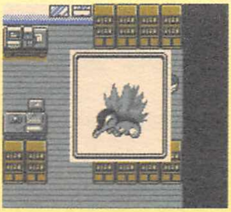


开局+飞鸟徽章

游戏开始了，先选好主角性别，然后去博士那选PM，接着前往西边的小城市，和一老人谈话，可以得到一张地图，然后往北走，到了一个小镇后去里面的SHOP给博士拿东西，回去给博士，会给你图签，和有人帮你的小精灵回复，出去时收到电话说有人偷小精灵，接着见到对手，打倒这小偷！HOHO~战斗胜利后，就可以沿路向北行，到第一个城市，去一个喇叭牙之搭，打到最上层的喇叭牙和尚，就可以取得秘传器05闪光，然后去搞定GYM。



虫子徽章



之后往下走，在32号路的尽头的精灵中心里有渔夫，他会给你渔竿，之后穿过山洞(星期五在这里可捉乘龙哦^_^)，出山洞到了玉虫市，GYM被人阻住，暂时不能进入，先到左上方老大爷的家和他对话，他会离开，然后去呆呆兽的井，打倒看门的，进去把所有火箭队员好好教训一顿，然后就可以回去打GYM了。



常规徽章



不错，拿到了2徽章了，这时你的PM应该已经有20级左右了吧，加油啊！先往左进入黑森林（进入之前宿敌会和你战斗），里面有只大葱鸭，把它赶回主人身旁，主人便给你秘传器01斩树。一路上使用斩树通过夜之森林后，到黄金城，去打精灵场馆，之后去北方的公园左边和一个女孩说话，再回到GYM右上方的屋里的女人谈话，她给你车厘龟喷壶。



幽灵徽章

回公园附近和怪树战斗，打倒或收伏它后沿路上去，到槐树市，然后就去舞馆，打败所有舞女(她们都是用的伊布的进化型)，再和戴帽的男人谈话，他就给你秘传器03 游泳，之后打精灵场馆。



钢铁徽章+格斗徽章

之后向西行，到了浅木市，GYM馆主不在，于是就去了灯塔，历经千辛万苦，在顶楼发现馆主，原来她的精灵病了，要一种药物才能恢复。呵呵，看来一定要帮她了，用游泳的技能到地图左方的第五个市，打精灵场馆（这里你的pm最后已经超过了30级，之后出去和女人谈话，可得秘传器02飞天。然后去最下的屋，和里面的人谈话，可得药物，接着飞回浅木市，去灯塔，把药物交给馆主，她就回到精灵场馆，现在终于可以和她战斗了……用火系精灵秒她。



寒冰徽章



现在再回槐树市，往南走，到了第七个市，往上走，到了怒之湖，到湖中央抓住或者打倒红色暴鲤龙，接着渡会出现，和他谈话后，他会离开。现在回去第7城市，去右上角一小屋，进去后发现渡把密道打开了，进去打倒所有火箭兵团，并和所有人说话，然后到火箭团BOSS的门口，见到对手，这次不用打，最后就去和板木老大战斗吧，让他尝尝你的厉害！打倒他后，就会逃走，然后和旁边的小精灵谈话，可得密码，回到了第二层，要和2人组对抗，幸好渡帮你一起打败了他们……打倒他们后，渡会叫你打倒左边的顽固弹，一番周折之后，渡他会给你秘传器06去旋涡。回电台打倒所有火箭兵团，到最上层，打倒在那里的家伙，就可以得到KEY，之后去地下街，打开原来被锁的门，进去(又有对手))之后由左至右顺序（3－2－1）按键，便





可开路。在楼梯左边的里面有个戴帽男人，和他谈话会得钥匙，走上楼梯，回到大型百货公司，走回电台塔，开启在三楼被锁了的门，然后走到最上层，打倒在内的火箭兵团，从此火箭兵团也不会出现，电台老板会给你金色之羽或银色之羽作为答谢。然后就可以去打冰系老头啦！（也可以在完成顽皮弹的任务后就去打）



龙系徽章

打完后出去转悠吧！通过冰天地(内有秘传器07冲瀑布)，接着就到了第八个城市，现在就可以挑战最后的馆主了，先去龙洞找她，回GYM打败她之后，再要去龙洞拿龙牙，（真麻烦），拿到手后，馆主又来，她终于给了你徽章！再回去研究所，找博士拿游戏中唯一的一个大师球。



四大天王



之后游过在家右面水，行了很久，终于到石英高原，可打4天王，具体就不说了，感觉难度比红绿版要低。打完后出现通关画面，不要关机，重新开始后去博士那，可得到船票，然后飞到浅木市，搭船去关东，传说中的第二张地图（其实也就金银水晶版有，以后的关于第二张地图的传说都是假的）！

船到了枯叶市，可立即打四个精灵场馆，然后去华蓝市，到发点站听说零件没了，在水系道馆的水池里可以找到。去紫丸镇电台塔，和男人谈话，可得收音机，要打掉卡比，先去枯叶市，在卡比兽前把收音机调到20频道，按2次B键，再和卡比兽谈话，它就攻击你，打倒或收伏它后，通过地鼠山洞把其馀四个精灵场馆打倒。最后，去大木博士那里，他会开启银山之路(在通往石英高原，左边被人阻住的路）入去银山，打倒和你一模一样的人（小智？）吧，非常的强大。



口袋妖怪 水晶

由于该版本和金银类似，许多问题解答可以在金银攻略里找到，所以从简介绍。

GB Color　简明攻略　发售日 / 2000.12.14　价格 / 3800日元　销量 / 1867813（日本合计）

一开始，要选男女主角。之后如金银的操作直到设定好日期。发现家里多了一个女孩子，暂且不理她，去阿大木博士那里拿PM。他会问你一个问题，如果你答“否”他会不停地重复这个问题，直到你答“是”为止(汗)。从菊叶草、火岚鼠、小鳄鱼里选一只后就出发了。然后去北面的一个小镇，去shop拿东西。



接着就是拿地图和图鉴。回去博士那里时要跟宿敌交战，发现还是原来那个小偷（和金银里一样）。回去把东西交给博士，就有精灵球了。通过29、30、31号路(别忘了捉喇叭芽来换大岩蛇)，打败喇叭芽灯塔的众多训练师，取得秘传机器05(闪光)之后去取得第一个徽章。BOSS还是飞行系的。

然后去遗迹完成万年虫拼图（大家肯定发现遗迹有很多人。看来这里已经被开发得七七八八了），捉到3种安龙，拿到安龙图鉴；再在32号路的第一个人那里拿到加草系攻击力的道具；然后向下走。在Pokemon Center拿到破烂鱼竿，通过连接洞穴到达槐树镇。

与金银版相同，先去叫岩铁爷爷，之后去呆呆兽之井打火箭兵团，打败他们后拿到钓鱼球。水晶版可以一天收到N个同种的球的订单。再来就是打败虫系的BOSS。

在森林找到小鸟后取得秘传机器01(切树)，在出口拿到TM12。在34号路发现209(出现率颇高)。黄金市也有了很大的变化，如Pokemon Center变成了多功能精灵中心（PCC）(就是可以用手机上网交换精灵的地方，GB带说明书有写)，电台改组，Game Corner的奖品变了等。要说的是新的电台节目主持人，她在2楼搞了一个积分换领处，你只要多多收听电台她的节目就能换领像升级糖HP，UP之类的好东西。另外，打败BOSS后要去185道路的旁边把花店主人的妹妹找回来，否则主人不给你喷壶。



来到幽灵道馆的城市，在GYM右边拿到探宝机，在PC上方打败众进化型伊贝的舞女后拿到秘传机器03(乘浪)，到GYM打败BOSS(机关破法略)。最大的变化是火烧塔，进去看看。进去后和对手战斗。谁知打完架后宿敌竟然开启机关使主角掉到下面一层楼去了!。赶跑三圣兽之后一人出现，他说他一直在研究水君，这次它复活逃走都是你的错，你为什么破坏他的好事。之后他离开了，接着就离开吧。

在38号路的农场同样要解决奶牛坦克事件。来到浅黄市，竟然发现有一座战斗塔(バトルタウー)(上网才有用)。在Pokemon Center旁边有秘传机器04(怪力)，在一间屋有普通钓竿。去浅黄灯塔，在最顶层找到钢属性GYM的BOSS她叫你去海上西边一个小镇的药店找秘传药，通过40和41号水道来到那，发现水君站在你面前!走近后它跑了!在火烧塔那人又出现，说主角破坏了他的计划，要跟主角战斗。战胜他后他走了。在PC的上方拿到No.213壶壶，PC左边拿到秘传药，打败该镇格斗BOSS之后找门口的女人要秘传机器02(飞天)。回到灯塔，把秘传药给钢BOSS，然后去GYM找她挑战。下一个目标是愤怒之湖（地图北边），把闪光暴鲤龙捉住以后，天王之一的渡出现，说话之后，他就走了。进去43号路左边的小路，在星期三有黑腰带(格斗系攻击力1.4倍)，小屋里有TM10。去冰道馆城市的火箭队小屋，B1F的机关







要抄小路才能打开（否则很麻烦，但是有更多钱和经验值），在B3F找最左边那个男的和小房间上方那个女的拿密码，打败里面的BOSS后找那个火箭队员拿密码，之后回B2F解决3只顽皮弹，结束后，从渡手中得到秘传机器06，接着去打冰BOSS。

然后要解决电塔事件（在黄金城）。在3F的中间楼梯上去打败有6只毒气丸的BOSS，拿到地下钥匙。去地下街的右上方开门，进去拿钥匙卡和赚钱符（进去后会和对手战斗），之后回去电台塔一道锁着的门。把BOSS打败之后，电台台长给你冬眠之铃，接着在3F找一个女的拿TM11。

接着我们要去铃之塔。跟1F的老伯谈话后他给你进去，接着要跟3个和尚交战。胜利之后进入铃之塔，发现雷皇和炎帝逃走了，留下水君。这次水君不会逃走，你可以直接收服它。接着刚刚的3个训练师出现（不管有没收服），其中一个人告诉你要集齐三神兽才能捉凤凰。接着回到冰道馆城市。往南经过冰天地后来到最后的龙系道馆城市。（冰天地1F过法：↑←↑←↓←↑←↓→↓→，3F有不化之冰，可以增加冰系攻击力1.4倍）。

市内有忘记爷爷的屋（可以忘记各类招式），还有一间屋子可以用哈克龙换铁甲暴龙）。接着去龙洞解决对手，然后找到GYM的BOSS，然后回GYM干掉BOSS之后，仍然要走一次龙洞。不过这次没那么简单！把龙之牙拿到后再去那里的小屋，回答对里面



爷爷的问题，龙系BOSS就会出现，给你徽章。如果你身上的精灵少于6只，还能向爷爷要迷你龙。

之后回到家，找大木博士拿大师球（能抓住所有PM）。

终于拿到8徽章了，去挑战4天王吧！首先要有乘浪和冲瀑布，在瀑布洞穴可以拿到月之石。在出洞时有间小屋，你的精灵亲密度够高时能向主人要TM37。接着游水过去，消旋涡之后可以拿到TM22——阳光烈焰。在27号路的一间小屋可补HP，另一间小屋是每天给你一个加攻击道具的人的家。通过8徽章验证之后进入冠军山洞。里面有TM26——地震。出洞前和对手战斗，着打4王，爆机！

第一天王：5只超能系，用鬼/恶、电、火能克。

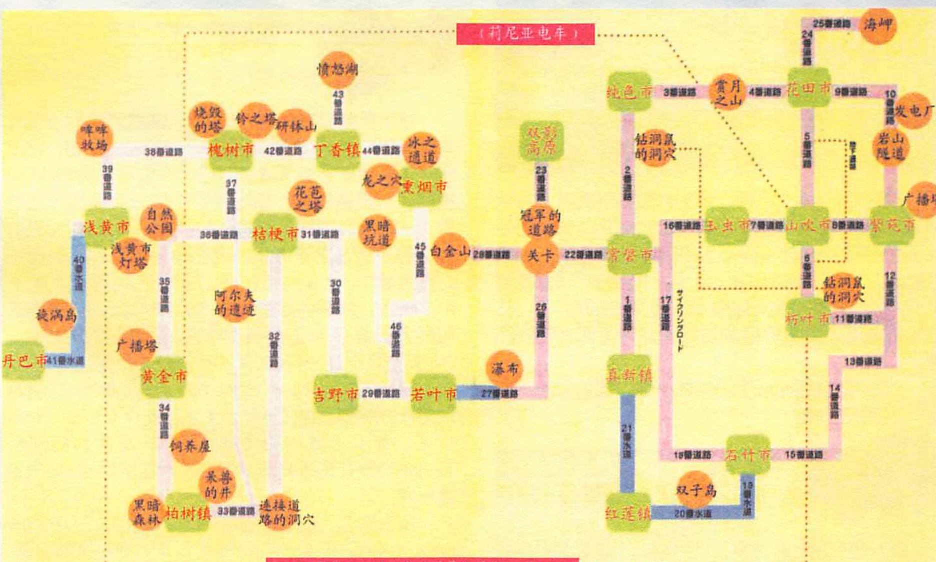
第二天王：5只毒系，用地、超能、火能克。

第三天王：5只格斗/岩系，用飞、超能、水/草能克。

第四天王：5只恶/鬼系，用火、格斗、地、水能克。

天王老大：（3只龙），用电克3只，冰克4只，岩石全克。

水晶版的安侬山洞、黄金市PC中心、水君凤凰等神兽的捕捉以及一些精灵的分别（例如狃拉）较金银版有较大的改动，如果你要玩GBC时间的口袋游戏，水晶是首选！



口袋妖怪 红宝石/蓝宝石

GB Advance　简明攻略　发售日 / 2002.11.21　价格 / 4800日元　销量 / 5196987（日本双版本合计）

开局

一开始，我们要先选男女主角，进入游戏时，发现你在一辆卡车上。下车时妈妈告诉你，你们全家刚搬到这个ミシロ镇，叫你上楼整理房间。在房间的电子钟处可以调整时间。下楼时，妈妈叫你看电视，得知博士就住在这儿。那就快去拜访他吧。

去研究所，博士不在；去博士家，也不在。上博士家的2F，发现博士女儿(就是主角的对手)在玩电脑，对话后她离开。全镇都找不到博士，惟有往上走至R-101(就是Route 101，以下全用R-XXX表示)。果然在此！只见博士被只No.010PM追住不放，包都丢在一边(好废的博士……汗)。上前拾起包，掉出三个精灵球——3拣1啦！

No.001 キモリ 草系
No.004 アチャモ 火系
No.007 ミズゴロウ 水系

注：如果玩女的话，副主角会是博士儿子，而且你的家位置跟博士家调换。



战胜那只No.010后，博士带你回研究所，并给你刚才选的那只PM。然后博士叫你去R-103找对手(下面用名字MARINA)。从研究所出来之后，一直往上走，走过R-101和コトキ镇，来到R-103。找到MARINA后和她单挑(她的PM总是克你的那只)，战胜后她离开。回研究所领赏吧！从博士那儿得到图鉴。

注：蓝宝石和红宝石的图鉴经过重新编号，新旧PM混杂在一起。

岩石徽章

离开研究所，开始真正的旅程。出镇之前妈妈会给你跑步鞋(按B时在大地图走路速度×2)。到达コトキ镇后左行，进入R-102，打败众Trainer后来到トウカ市。

PC里有人叫你给他写Trainer Profile(事实上是一句标语)。去GYM，却见一个叫ミツル的小鬼拉你去捉No.029。回来后，馆主(事实上是你老爸)叫你集齐4个Badge才找他……向左出城吧(进入R-104)。

在R-104见到一无人小屋，旁边有座桥，桥下有艘游艇。有什么用呢？暂时不管他。往上走就是森林。

森林里，有位老兄正在找No.034，突然熔岩(マグマ)兵团的人出现，并跟你战斗。战胜后从AAA手上得到SUPER BALL。继续走，发现北边是出去，东面却被2棵树挡住……出去再说吧。

注：蓝宝石版是海洋兵团的人。

出去后还是R-104。跟左边的人对话能得到TM09，去左上角花店能得到ホエルコ喷壶和一颗树果。往上走过桥，去右边找老婆婆又能得到一颗树果。再往上就来到カナズミ市。

进入カナズミ市，首先去左下角大屋2F得Premium Ball(一个纪念品Ball，捉PM效果应该相当于SUPER BALL——有待验证)；再去中间的PM学校拿先制之爪(せんせいのツメ)，还能看各种异常状态的介绍；然后去Pokemon Center左边的小屋拿HM01(终于可以劈树啦)最后呢——当然是去和GYM(岩系)战斗。

格斗徽章

拿到徽章和TM39后出GYM，突然见到AAA追着森林里那个熔岩兵团的人往R-116去了。快追，穿过R-116来到カナジタ隧道门口，一位老伯说他的PM被抓了。进去隧道，果然是那个熔岩兵团的人在搞鬼！一阵战斗过后，他把从AAA那里偷来的PM丢给你，扔下它逃之夭夭了。老伯也来了，但什么都不给就带着小P走人。晕只好回去啦。回到カナズミ市北门时，AAA会给你SUPER BALL，并带你去他的办公室(PM道具研究中心)会见他的BOSS。BOSS委托你送一封信(ダイゴへのてがみ)给天王老大，并送你PokeNavi(Pokemon Navigator,可查看地图、PM相貌属性(かっこよさ、うつくしさ、かわいさ、かしこさ、たくましさ)、交战过的部分Trainer资料(有PokeBall的代表现在能跟他/她再单挑一次))。

回去隧道，发现里面有2块碎石堵口，只好come back town。在カナズミ市南门，MARINA突然出现，



告诉你那位老伯和一只PM刚从森林里下去。于是直奔R－104的小屋，跟老伯对话后，他二话不说就拉你上游艇——载你到地图左下角的ムロ镇。

走进桥边的小屋能拿到一条丝巾(シルクのスカーフ)，中间的老兄会给你破烂钓竿。左上角的会所又是一群人谈论你给会所外面的人写的Profile。去GYM，发觉视野只有半径约0.5cm的圆那么大，挑完一个Trainer视野半径就加0.5cm。这个GYM以使用格斗系PM为主，物攻相对较强，战胜馆主后得到徽章和TM08。



电系徽章

往北走之后再往西，进入岩石洞窟(いしのどうくつ)，与见到的第一个人对话，得HM05(拿了徽章，当然能用啦)。马上装备，因为洞里B1F、B2F都要用它来开视野。一直走到深处小洞里，会见到你要找的天王老大。把信给他能得到TM47（钢翅膀）。

下一站：カイナ市——坐上老伯的游艇去……

カイナ市的左边是“菜市场”——从下往上数，左边第一位卖玩偶，第二位卖加强药，第四位有卖TM43。市区上面还有几间屋：PM爱好俱乐部(若排头PM亲密度高，能得到东西)、姓名判断师的家、“PM选美大赛”Hyper级会场(1、大堂里能拿到糖果袋(ポロックケース)，之后就能在右边用树果玩转盘游戏，换取给PM加相貌属性的食物；2、里屋左下角能拿到TM41)。港口目前没用。

中间的博物馆门前有很多熔岩兵团团员（蓝宝石版是海洋团）？先去下面的造船厂，跟走廊旁设



计图纸的人对话，会把デボンのにもつ给他。然后再去博物馆就可以进去了。一进门，发现所有熔岩兵团团员在里面。第一位团员会给你TM46。上楼去和馆长谈话，忽然有2个熔岩兵团的人上来准备抢馆内的模型。这时你会和他们单挑，战胜之后什么也没有……

往北走，自行车路由于没有单车所以进不去，只好走草地：右行进入R－110，左行进入R－103的左半部分。往右走，中途会遇到MARINA，战胜她之后，她却笑嘻嘻地送你一架探宝机。接着走，来到了电系道馆所在的城市。

有间屋子里可以用信来换游戏币盒。右下的小屋可以拿HM06（碎石），东边的单车店可以选一辆单车(有神速车和跳跃车：神速车速度快，跳跃车能通过白色桥梁)。

最后就是去GYM——咦？不是上次在老爸GYM那里看到的HIDE吗？交谈后他还要跟你战斗！搞定后就能“踢馆”了。



火焰徽章

战胜之后可以用碎石了。从西边出发，经过饲养屋，和R－117到达シダケ镇。左下角小屋内可查看排头PM的亲密度。去北边的洞，怎么来到カナジタ隧道东出口了？不过正好，用新得的HM06正好可以“爆”掉这里的石头。爆完之后碎石边的男子给你HM04就和他妻子向东出洞了。这时如果你想回西出口，那个AAA会在洞口给你REPEAT BALL。回到シダケ镇，去下面的ミチル之家，却发现刚才那对夫妇和ミツル都在——原来ミツル和他们是一家的！

回到キンセツ市，往北走入R－111。途中怪事连连：先是在一间小屋(カチヌキ的家)单挑他们全家4个人，却只得到石膏脚(きょうせいギプス，带着能使战斗时速度下降但其它属性上升)；再是和2位电视台的人2V2后，他们给你做专访；然后是往前走时遇到沙尘暴，不能通行，被迫左转入R－112。接着一直走，走到えんとつ山的山脚，发现右边的缆车站被熔岩兵团的人堵住了，只好进左边的火洞。

从火洞出来，只是绕过沙尘暴地区。先去右边小屋找老奶奶补HP为妙。小屋左边有位仁兄会给你TM43。向前走就会进入正在下雪的R－113。路上有间玻璃工房。从工房左边下去，那里的土堆里有TM32。再往南到了ハジツケ镇。

在镇上的Pokemon Center见到一个女的正在修电脑，对话后她叫你去R－114找她。左边的小屋内，主人能让你的PM回忆起以前学的招式，但要找到心之鳞片。

往西出镇。在上方的小屋能拿到TM28，屋后是个山洞，只是有个化石狂热者在里面而已。在小屋西边有位老头给你TM05。往下走过吊桥便来到那个女的家，她会送你No.022的玩偶。

接着往下走到流星瀑布，刚进去，发现一博士

和熔炉团，对话后忽然见到水兵团的人来搅和，熔岩兵团的人见此便全数逃走，之后水兵团的也逃走了。

在流星瀑布里面可以拿到很多好东西……

现在就可以坐缆车到えんとつ山的半山腰，见已经被熔岩兵团占领了。由于下方有2人2狗在堵口，所以只能上去山顶找BOSS战斗。到了山顶后往左走，战胜一群熔岩兵团的小兵和BOSS后，水兵团BOSS来凑热闹。

镇内的PC后门是温泉浴场(穿着衣服背着背包去泡温泉？汗)。浴场外面有位老婆婆给你一个蛋，走八九千步就孵出来了(小果然)。下面的药房内可以买中药，但精灵吃了会不高兴。终于看到一个GYM了，火系的，机关比较难走……战胜馆主得到徽章和TM50，推石也能用了。

老爸之战

离开GYM，可以去沙暴地带了，在里面有化石拿。去流星瀑布，找到一块月之石。往下出洞来到R-115。左下角沙滩处有心之鳞片，左上角(暂时去不了，要游水)深处有TM01。仅此而已。去火洞里推石头进入深处，也只得到火之石和TM06。接着就回去找老爸，战胜之后一通废话后，离开去找老妈，可以拿到加倍钱的道具。

飞鸟徽章

先去左边一个屋子里拿乘浪。由于可以游水，接下来可以去的地方有很多。可以去カイナ市往下走(R-109)。去一艘沉船里，里面能拿到一堆道具和TM13(冷冻光束)。在R-118过河后很快走到一个分岔：上面是R-119，右边是R-123(一直走会见到个树果农场，但那已是尽头)，往上走吧，这里的草丛很高，单车都不能通过，要步行！(我在这里遇到了LATIAS)。接着一路战斗过两座桥和几堆草丛，来到天气研究所，发现已经被熔岩兵团占领了。肃清此地熔岩兵团后，所长会给你No.142。接着往右过桥，向上走，MARINA突然出现，并再次跟你单挑，战胜她后她送你HM02（飞天）之后向上走便到



达某某市。市处于一片树林中，道路以吊桥为主。上面第2间按“1”“1”“2”顺序回答问题能拿到TM10。下面第2间屋卖摆设。去中间的GYM，发现被什么东西堵住了路口，只好向右出城。走到木桥上，看到天王老大发现了一只隐藏在桥上的No.145，上前战胜或收它后，天王老大就给你一个东西（让你发现隐藏的No.145变色龙）给你，然后飞走了。GYM那里也是被No.145堵口，回去试试，果然如此！赶跑那只变色龙后就能入GYM(飞行系)了。这里机关比较复杂，请自行摸索。战胜馆主后得到徽章和TM40，飞天也能用了。

超能徽章

走过R-120(下雨地带)，来到R-121的一个分岔：

(一) 向右走能到达ミナモ市。

(二) 向下走进入R-122，能到达落日山，或者下去R-123。

(三) 城市上面有打猎区，500元一次。

先去ミナモ市。又是一堆熔岩兵团的小喽罗，看来这个城市也布满了熔岩兵团的势力。在百货公司门口，MARINA会跟你最后一次单挑，战胜她后，她便辞别你回家去玩电脑了。（汗……）百货公司左边是美术馆，右边是忘光光老爹的家。下面是港口(没有船)。往右边的海滩进发吧。向右上角走，发现是熔岩兵团基地，进去跟守卫对话，得知熔岩兵团“大军”压至落日山，马上去吧！

进入才发现是鬼屋……上楼能得到一些道具，不上楼直接往左出去便能上山。山顶上，熔岩兵团果然在此作恶！战胜他们。上面的老头会给你红宝石/蓝宝石。飞到南方的海边城市，港口边围了一群人。与正上方的人对话，方知一艘潜艇被熔岩兵团偷走了。接着就去他们的基地。基地的机关较上一个GYM的机关更加难走，还请自行摸索。其中一间房有2个去处，其中一个的尽头能拿Master Ball(小心雷霆弹)，另外一个的尽头便是潜艇藏匿地。赶到藏匿地和守卫的干部开战，战胜后却发现潜艇被拖走了……

离开基地，发现右边的R-124可以通过了。路途中会见到一些深色的水域，看来需要用特殊招式才能探索。继续往右走就能到达超能道馆市。打败GYM后，可以问天王老大拿潜水。

寒冰徽章

向左游到R-126，发现有一条狭长的深色水域，潜下去，沿线一直走，发现一个小洞，进去后浮上来就到了ルネ市。市内的GYM是锁着的。回到R-126，向右游至R-127、R-128。在那里又见到一条狭长的深色水域，再潜下去并沿线一直走，又发现一个小洞，进去后发现这不就是那艘失窃的潜艇吗？

看来熔岩兵团就在这里！浮上去，到达海底洞窟。

海底洞窟的机关难度颇大，如果走错洞还会回到洞口。记住，地图最里面的洞口就是正确入口(其它的有些是正确入口)。最深处先是能捡到TM26(地震)，再往里面走，见到熔岩兵团BOSS和No.199古拉顿。你的到来对他是个阻碍，所以他马上跟你单挑。战胜他后他试图召唤古拉顿，但水兵团此时突然出现，让古拉顿跑掉了。一会儿，(水兵团BOSS)、你、以及刚到来的天王老大在海低洞窟的上方海面会面，发现这一带受到了前所未有的阳光直射的干扰，看来可能是那只古拉顿造成的影响。之后2个团的BOSS以及天王老大相继离去。

回到ルネ市，见这里也受到了阳光直射的干扰，全城的房屋都锁上了(除了Pokemon Center和Shop)。去到正北边，见天王老大和本地GYM馆主在此等候你的到来。接着3人一起来到了城市洞中。注意洞里B1F以下都要用闪光开视野。B3F能拿到HM07(上瀑)。到达最深处，只见那只古拉顿就站在里面。二话不说，收了它。

出来后一切也恢复了正常。在GYM的大门口，天王老大说要在Pokemon League等你的到来，之后飞走了。进去GYM(冰系)踢场吧！这里的道路是冰做的，踩到2次就会掉下去，所有冰都踩一次就能到下一个阶梯。战胜BOSS后得到徽章和TM03，冲瀑布(HM07)也能用了。

(注，如果是蓝宝石版，则古拉顿变为No.198海皇牙)



四天王之战

离一路往东走，就能来到王者之路下方的瀑布。冲上去，见有家Pokemon Center，补HP再说。往上走就是了。出去终于见到出口了。且慢！有人跟了上来。一看，是那位小鬼HIDE来找你单挑！这次他的PM强了很多，小心应付。战胜他后他就一直留在这里(冠军路临近出口处)。出去后便来到Pokemon League，补HP后进去挑战四大天王，他们用的精灵分别是恶魔系、冰系、幽灵系、龙系、钢系，都是非常强大的。战胜后，博士和MARINA到场为你庆贺，然后天王老大就带你进去登录PM。每只PM还多一块奖章作纪念。

看完通关画面后重新开始，发现你在家里。下楼，见到你老爸在家(罕见罕见)。他给你船票市就可以去战斗塔了……(原文：MelonGx)



口袋妖怪 火红/叶绿

GB Advance　简明攻略　发售日 / 2004.1.29　价格 / 4800日元　销量 / 2329941（日本双版本合计）

开局



冒险在真新镇开始了。（故事和原来的黄版大致相同）不论是大木博士的研究所还是小茂的家，都还和以前一样。

“喂，小孩，小心草丛！”大木博士的声音传来

草地里有很多PM，独自进去很危险，于是，你跟着大木来到了研究所。桌子上有三个精灵球（妙蛙种子、杰尼龟和小火龙）去选择一个自己喜欢的PM（我选小火龙），博士拜托你去常盘市的商店拿回包裹，刚要离开，小茂（博士的孙子）前来挑战，于是，你开始了首次战斗（新的红版中有战斗提示）获胜后，去常盘市商店店主那里得到包裹，回来交给博士，就会得到口袋图鉴了，要离开家之前，可不要忘记去姐姐家里拿地图，那可是必备之物。

岩石徽章



通过了1号道路后，再次来到了常盘市，如果此时前往左边的22号道路，就会再次与小茂战斗（依据此处战斗的胜负结果，竞争对手所拥有的pm进化形态也会有变化），游戏开始阶段常盘GYM是无法进入的（打过黄版的都知道，下面也就不详细写和黄版一样的路线了），那就向北方进发。通过了2号道路常盘森林，这里有不少pm训练员，可以和他们进行挑战以获取经验值和金钱（这对升级很重要）。

走出森林后，来到了尼比市，如果认为pm等级够高的话，就去挑战尼比市GYM的小刚吧，他用的属性是岩石。打败他以后获得了岩石徽章和39TM。

月见山

离开了尼比市，来到了3号道路，这里到月见山之间有不少训练师，好好利用他们升级吧。进入月见山，里边同样有很多训练员等候主角的挑战，而且，还有身穿黑色衣服的火箭团挡路，经过了重重难关终于到达了山洞的另一端，这时会和考古专家对战，战胜后取得化石的其中一种，不管是做什么用的，先出洞吧。

水系徽章

来到了4号道路，途中会遇到两个格斗家，可以向他们学习威力强大的招式，左边的会教授百万吨拳击，右边的会教授百万吨飞踢。一定要记得让你的pm学习，之后来到了华蓝市，去挑战水系pm的馆主小霞，将其击败后可以取得水系徽章和03号训练机。刚刚往上24号道路，小茂再度出现，他的pm现在非常厉害，属性也很全面，战胜后他会送给你类似于前作口袋导航仪的装置，主要用于和重要人物联络。在离开了华蓝市后，来到了小桥，只要打败桥上的五名挑战者并击败火箭团员（刚开始说话还挺客气，后来狐狸尾巴就露出来了）就可以获得金球奖励，进入25号道路后仍然有许多挑战者严阵以待，要注意使用恢复道具，继续向前走会看到一个小屋，屋里面只有一只皮皮，和他对话后发现原来是正辉，等他进入交换机以后操作下边的电脑就可以帮助他回复原状，为了表达谢意，他会送给你非常重要的船票。再度回到华蓝，右边房子门前的警察没了，进入后发现屋内很乱，顺着脚印从后边的洞口出去，会遇到火箭团的人，好好教训他一顿以后，他留下了28号训练机，逃之夭夭。继续向下方前进，就来到了5号道路，顺着路下来可以进入口袋培育屋，可以在这里存放你的pm进行养育，下边的山吹市检查站暂时无法通过，所以，只好走右边的地下通道了，入口处的小女孩可以用尼多郎换取尼多兰。



电系徽章



通过了地下通路，来到了6号道路，这个地区有两对男女组合，小心哦。一直向下就来到了枯叶市，在pc大厅的柜台前有人会送你远程呼叫器，这个东西可以让你反复挑战已经挑战过的训练员。只要在要挑战的人附近使用就可以进行“挑衅”，但是，每呼叫一次都要充电，还算是有用的东





西。在口袋人俱乐部内，和会长说话就可以从他那里拿到自行车兑换卷。在海边的小屋里和钓手谈话可以获得烂渔竿。该市GYM前边的道路被小树阻挡，那还是先上船再说吧！向水手出示了船票之后就可以上船。里面的房间里有很多训练师可以挑战。在船长室门口，又遇到了小茂，战胜他之后，进去和船长说话，就会得到HM01（砍树）。



现在可以去挑战电系GYM了，战胜后可以获得橘色徽章和34号训练机（电击波）继续向右前进，经过11号道路，来到12号道路入口的2楼，大木的助手在此，只要现在捕捉pm数量在30只以上，就可以和他换取探宝机，相信大家对这个仪器都不陌生了，上方的男孩会拿尼多利换取尼多利娜，刚要准备向12号道路前进，一只硕大的卡比兽就挡在了路的中央，阻止了前进的道路，没办法，只好原路返回。回到11号道路，这里会看到地鼠洞，从这里可以回到以前经过的2号路，途中的房间找玩gba的男孩可以用凯西换取吸盘魔偶，以前被小树阻挡而无法通过的地方现在也可以通过了，下边的房子里可以拿到05号秘传机（闪光使对手命中率下降一个等级，可以扩大黑暗中的视野范围），条件是必须要捕捉到10种不同的pm！

岩山隧道

下一个目标就是曾经去过的华蓝了，途中会经过尼比市，科学博物馆右侧的树现在可以破坏了，从这里可以进入到博物馆的后门，和中间的学者说话后，得到秘密的琥珀（以后可以复活化石龙）右下角的工作人员会教授格斗系代表招式地球掷。几经周折，又回到了华蓝，这回可以把挡路的小树砍掉后来到9号道路，经历了众多训练员的战斗后，来到了岩山隧道旁的pc进行回复，pc中心大厅右边的白衣人会给你不变之石，条件是要捕捉20种不同的pm，回复完毕后进入岩山隧道！隧道内漆黑一片，用闪光吧。里面的结构比较复杂，可能要费点时间。

植物徽章

离开岩山隧道后经过10号道路来到了著名的鬼市——紫苑市。 紫苑市给人一种非常神秘感觉，座落于城市东方的灵骨塔更是云雾缭绕。由于城市并不宽阔，所以没有设立GYM。听说一位老人失踪了，为了解救老人，你闯入了灵骨塔，塔内的训练员全部是巫女，使用的是幽灵系pm，建议大家用恶系的招式对付，遇到的敌人都是雾状的，所以无法进行实体攻击，只有逃跑。（第五层有一个结界可以进行回复，中央取得灵符）当我即将到达最高层时，在楼梯前遇到一个30级的雾状pm，由于无法进攻也无法前进的缘故，我只好离开了……从镇上人那里得知，要让黑雾现身只有去玉虫市取得银色保险丝盒，所以，只有先离开这里了。



从左边出城经过第8号道路，由于通往山吹市的入口有警卫看守，所以暂时从上边的地下通路走吧。出了通路经过第7号道路来到了最繁华的玉虫市，首先去GYM踢馆，战胜后获得绿色徽章和19号训练机（强力抽取 命中后将伤害值的一半进行恢复）现在要去百货顶楼购入一些饮料（送礼用）给旁边的小女孩可以得到回报，送她美味之水可以得到16号训练机 精神苏打可以得到20号训练机 综合水果汁可以得到33号训练机。另外，从右边大楼后门进入的话，在顶层的房间桌子上可以拿到依布。游戏大厅右边壁画前有个火箭团员形迹可疑，和他说话居然大打出手，将其击败后调查壁画，发现右边出现楼梯，这里应该就是火箭团的地下指挥部了。

火箭队地下指挥部



进入后过关斩将，轻松的来到B4F，击败左上方房间内的团员以后，他会交给你电梯钥匙，进入电梯，使用电梯要是以后就可以进行楼层选择了，来到B4F，门口有两个团员要一一击败门才会开放，里边坐在沙发上的就是火箭团的BOSS——板木，胜利后就拿到银色透镜，现在可以顺原路返回紫苑市了。

再度进入神秘的灵骨塔，由于有了银色透镜的帮助，这下就可以看清黑雾的真正身份了，原来是一只30级的格拉格拉（它是无法进行捕捉的）击败它之后进入塔顶，原来老人是被火箭团绑架的，连续击败3个团员后解救老人，作为回报富士老人会把自己珍藏的口袋妖怪之笛送给主角，它可以唤醒沉睡的卡比兽，这下又有很多地带可以到达了。



毒毒徽章



只要搞定卡比，就可以去浅红市。进入里面的打猎区，可以拿到HM03乘浪，也可以找到金牙，把牙给一个屋子里的老人，可以拿到HM05怪力，接着去踢馆，拿到粉红徽章和毒毒。

超能徽章



通往山吹市的入口（四个）都有警员把守，这几位警员大概都非常渴，所以先飞回玉虫市，到百货大楼右边的高层建筑第一层找老奶奶要好喝的饮料（和前作不同，不要买百货大楼顶层自动贩卖机里的饮料，那三种他们不喝的），把饮料交给其中一个入口的警员之后四个入口都可以通行了，进入山吹市，城内看来已经被火箭团占领了，山吹市GYM门有团员把守暂时无法通过，先去挑战左边的格斗道场吧！击败老师之后，就能够获得格斗系pm代表艾比郎或沙瓦郎。下一个目标就是位于市中心的希鲁佛公司总部，这座大楼一共有11层，内部很多地方由传送点构成，首先在第5层下方拿到钥匙卡，现在可以打开一切封闭的门了，9楼左下有个房间的女孩可以进行pm回复，从3楼中央的传送点可以传送到7楼左上的封闭房间，小茂在这里等候着主角的到来，战胜他之后从下边的传送点来到最高层，这里要挑战的是企图侵占希鲁佛公司的萨卡奇，战胜他之后可以从会长那里获得大师球！山吹市再度恢复了平静。GYM没有了守卫，这下就可以挑战超能力系pm的训练者娜姿美了，GYM内全部是由传送点构成的，相信有了刚才的经历，这点困难也不算什么了吧，战胜后获得圆月徽章和04号训练机（冥想，自身的特攻特防值上升一个等级）。

火焰徽章



离开山吹市，用以前学会的乘浪进入市南的19、20号水路，途中登陆孤岛——双子岛，洞内结构非常复杂，冰系pm较多遇敌几率很高，等级不够的还是不要擅自闯入了，到达一出全是岩石的地方，用怪力将其中两块顺着洞推下去，然后跳下，原来的激流也被堵住了，往前游一段，就可以看到三圣兽之一的急冻鸟（lv50）捕捉！出了双子山洞，由于前方水路不通，所以只好用飞天回到主角的家乡真新镇。回家恢复一下后，向南方的21号水路前进，和众多水系训练员一一战斗之后来到了南方的小岛——红莲镇，这里的口袋妖怪研究所可以帮助你复原之前拿到的化石（一个是月见山洞二选一的化石，一个是日比博物馆取得的神秘的琥珀）交给第三个房间的研究人员吧。去调查红莲镇修行场的时候发现门是锁住的，所以只好先去口袋妖怪小屋里一探究竟。在第一层调查一个超梦的石像，启动开关后右边的铁门会交互地开放，在三楼的一个桌子上发现关于口袋妖怪超梦与梦幻的报告，最后到达地下一楼取得桌子上的秘密钥匙和下方的草系太阳光线训练机以后，到红莲镇修行场用钥匙开门后就可以挑战火系pm馆主夏老伯了，GYM内有很多关闭的门，要通过启动旁边的机器才可以打开，战胜以后可以得到火焰徽章和38号训练机（大字篝火 有10%的可能性追加烧伤效果）刚出修行场大门，就被人强制送到了陌生的第二块版图1号岛屿。

1、2、3岛



1号岛上方的山洞内可以泡温泉来恢复pm的体力，找洞内的白胡子老人说话可以得到06号秘传机（碎岩 攻击技巧，有50%的可能性追加效果让敌人的防御力下降一个等级，可以击碎岩石），由于电力问题所以此处的pc都无法存取pm，只有先去位于1号岛屿北部的孤岛一探究竟了，经过了火焰捷径来到了孤岛的山顶，三圣兽之一的火焰鸟（lv50）正在这里等候，捕捉！回到1号岛屿坐水世界号来到2号岛屿，进入一民居得知主人家的小孩去3号岛采集果实至今不知下落所以请求主角的帮助，之后发生单车党闯入事件，北方小屋里的巫女会教授pm水系招式高压水枪。坐船来到3号岛屿，刚一上岛就发现单车党和岛屿居民发生了冲突，上前帮助居民，分别打败三个人之后，头目出现，胜利后继续往岛屿左方探索，进入果实森林，利用砍树和乘浪来到森林最深处，找到失踪的小女孩，但是发现她根本无法行动，正在奇怪之时，突然从树丛中跳出一只素里普，将它收服以后，小女孩得救，回到1号岛屿的大型pc中心，被送回了红莲镇。

大地徽章

还差最后一枚徽章了，还记得常盘市那个GYM吗?现在开放了，用飞天直接飞到常盘市，进入常盘市GYM，馆主就是火箭队老大板木，他使用的pm属于地面和毒系，战胜他以后可以得到羽毛徽章和26号







训练机（地震 攻击招式，对手使用挖洞时攻击力加倍）至此，全部的八枚徽章入手，但这并不表示此游戏的终结，更加厉害的对手还在等待着主角的挑战！从常盘市左边的出口进入22号道路，再度遇到小茂，他的pm果然有很大的长进，顺利的战胜他之后对手离去。

四天王之战



最关键的时刻即将到来，我来到了冠军道路，这里设立了八个检查站，只有获得全部徽章的人才可以顺利通过，进入洞穴，这里的训练员果然全部都是超强，一定要注意保存体力和pp值，这里要用怪力把石头推倒白色机关上边才可以消除阻挡的墙壁，在三楼的一处把石头推下洞穴，再跳下来用这块石头压住左边的机关，就可以到达洞口了，出去以后会看到由乱石组成的道路，只能走右边的那条路才可以到达石英高原的主楼，进入大厅后，选取自己最厉害的队伍进入挑战游戏的最终关卡——四大天王和冠军。

四大天王与冠军阵容：

1、lv52 白海豹 lv51 铁甲贝 lv52 胖顿 lv54 红唇姐 lv54 乘龙

2、lv51 大岩蛇 lv53 艾比郎 lv53 沙瓦郎 lv56 豪力 lv54 大岩蛇

3、lv53耿鬼 lv54 大嘴蝠 lv56 阿柏怪 lv58 耿鬼 lv53 鬼斯通

4、lv56 暴鲤龙 lv54 哈克龙 lv54 哈克龙 lv60 快龙 lv58 化石翼龙

小茂：lv59 比雕 lv63 妙蛙花（根据你所选的主兽）lv59 铁甲犀牛 lv57 胡迪 lv59 暴鲤龙 lv61 风速狗

终于战胜了最后的强敌，博士前来为你的pm做冠军ID登陆，竞争对手生气地跑回家去了，主角成为了新一代的冠军，故事也算是告一段落了。

通关后，如果图鉴种类达到60以上就可以找博士换取386图鉴。然后，用飞天飞到石英高原发现四天王的挑战被暂时取消了，因为冰系天王离开了，去了桔子群岛。回到枯叶市港口坐船到1号岛屿，到大型pc大厅内找机器前边的工作人员对话，得知红蓝宝石被盗。来到原来捕捉火焰鸟的山会发生火箭团剧情，分别打败两个人之后就可以进入洞穴，在深层得到红宝石，把宝石交给工作人员，这时再去港口的时候会发现4－7号岛屿的航线开通了，来到4号岛有一个口袋育成屋，在这里可以进行pm的培养和生蛋，方法：1、放一公一母给屋里的老人，放的pm只要是同生蛋组别就会生蛋。2、过一段时间后会看到外边的那个老人向前走了一步，这时队伍里空一个位置，和他说话得到蛋，如果想让两只pm继续生蛋或升级就不要急于取出3、带着蛋步行，走够一定步数就会孵化，具体步数由存入的母方种类决定。在4号岛屿的冰洞找到07号秘传机（逆流而上 攻击技巧，移动中可以爬上瀑布）后爬上瀑布会看到冰系天王，帮助他打败火箭团员后可以继续向6号岛屿前进了，进入6号岛遗迹（门口用砍树即可进入）后在深层拿到蓝宝石，但是宝石被火箭团的研究人员抢走，于是来到5号岛，发现原来锁着的火箭团基地现在可以进入了，经过传送带来到研究室，打败研究人员以后就可以夺回蓝宝石了，带着这颗宝石来到1号岛屿的pc大厅交给工作人员，就可以启动大型机器了。回到华蓝，用乘浪游至左上的洞穴前，发现原来看门的人已经离开，进入洞穴会遇到很多高等级的pm，没有训练员挑战，在最深层可以捕捉lv70超梦。

这下，任务都结束了，好好去修炼吧。







口袋妖怪 绿宝石

GB Advance 简明攻略

发售日 / 2004.9.16　价格 / 4800日元　销量 / 1454501（日本合计）

开局



进入游戏，首先出现的仍然是口袋界的权威人物，大村博士，他一如既往地先向各位训练师介绍有关口袋妖怪的基础性知识，等他的一长串演讲过后，就要选择主角的性别了，男或女。之后决定自己的名字，确定之后就正式进入游戏流程！

主角小绿醒来，发现自己睡在一间卡车当中，原来今天是搬到新家的第一天，也是自己开始口袋训练师旅行的第一天！一会儿，车停了下来，货舱门打开了，走出卡车，刚下来，妈妈就从新居走了出来。跟老妈对话后进入新家，老妈叫小绿去整理房间。从楼梯上到二楼，这里是小绿的房间，面对墙上的钟调整时间，设置好时钟以后，老妈会上来叫小绿下楼看电视，之后先去拜访一下左邻右舍，走出家门，进入右边的屋子，有个女的和你说话，通过房间里的楼梯去二层。这里的房间没人，但是小绿看到地上放着个精灵球。小绿上去捡，突然有个女孩冲了进来，一阵辩解之后小绿终于澄清了自己的误会，这时就可以从房间出去了。

现在小绿来到了家乡的北边一片草地，突然听到一声呼救，他急忙跑上前，却看到一向崇拜的博士居然正被一只针鼠追得乱跑。走上前去，调查丢在地上的背包，可以选择PM——草蜥蜴、小火鸡和水鳍鱼，一旦选定使用的宠物马上就会进入第一场战斗，对方不强，可以容易取胜。战斗结束后，博士会带着小绿回到了研究所，同时就把刚才选择的宠物正式送给小绿了，博士还叫你去小镇北方找他女儿。出来后，可以直接从上方的出口出村了。一直向上不远便来到第一个城A，在这里有PC中心可以回复宠物的体力，还有SHOP可以买到道具。略做休息之后，再继续向上走便来到了103号道路，看到了博士女儿(MARINA)，走过去跟她说话，没想到她二话没说就先要跟小绿进行宠物对战！谁怕谁？轻松摆平她以后她就会回去了，跟上她，一直向下回到最初的村子里，去博士的研究所，这时博士和女孩都会在那里等小绿了。跟博士对话后博士会把珍贵的宠物精灵图鉴送给小绿，同时还把自己的孙女介绍给了小绿，从此小绿和MARINA就是相互竞争的对手了！MARINA也拿出5个精灵球送给了小绿作为见面礼，走出研究所妈妈便会给小绿运动鞋，现在可以跑步了，按B不放，就可以X2速度行驶。新的旅程终于开始了！



岩石徽章



向上来到刚才已经来过的第一个城市コトキタウン，这时候左边挡路的家伙已经不绰绰有余。然后来到下一个城市トウカシティ，这里会出现第一个GYM，暂时还不能挑战，既然来了就先去拜访一下吧。进入GYM，老爸就是这里的BOSS，现在还没资格挑战，对话以后会闯进来一个少年，好像也是来挑战的，一堆废话后，他会带你去学习抓PM（都是自动的）学习好后就可以接着出发了。正在要出城的时候，被一个戴墨镜男子叫住了，他是谁？说了一堆奇怪的话后，墨镜男走了。不管他，继续出发！

走过海边的草丛和沙滩，又折磨了几个训练师后进入到一片树林里，四处转转，发现一个正在找蘑菇的男人，正在和他说话的时候，突然闯出一个海洋团的成员！击败他之后这个坏蛋狼狈地逃走了。另一个男子在给了一个超级球作为感谢以后也离开了。走出森林后来到花店，里面的一个MM把皮皮鲸水壶送给了小绿，另一个会送树果，还是蛮有用的。顺着道路来到黄金2城，在这个城市的精灵中心的左边的房间可以拿到秘籍01（砍树）！这个城市的GYM能挑战，道馆训练师使用的宠物主要类型为岩石，踢馆后得到岩石徽章和技能训练机39，第一次挑战成功了！

格斗徽章

刚走出道馆，突然海洋团队员冲过来又跑掉了，





刚才森林里的那个男子也再度出现追了上去，出事了？赶快去PC中心回复一下然后追上去！在上方刚出城的地方向右，看到那个男子果然在这里。向右继续前进，来到一个山洞口，洞口的老头说，他的海鸥被海洋团抢走了。进入洞中，战胜海洋团那家伙后交出了小海鸥就跑了。随后老人也进来带走了海鸥，并说要去海边的小屋找他。回到城市的入口处，把刚刚从海洋团成员处得到的东西交还给正在等待的男子，他会再送一个超级球作为感谢，爽啊！并带小绿去见公司的社长。社长感谢了小绿，作为回报又给口袋领航器加入了通信功能，并委托小绿去另一个岛给自己的儿子天王老大送信，还给帮忙回复了宠物的体力。

向下走出城，没想到在城口处再次遭遇MARINA！她得知小绿已经有了通信功能后把自己的通信方式也留给了小绿，现在的年轻人……接着可以选择她战斗。

再次穿过漆黑的森林，回到104号道路，这时就可以去找海边的那个房子里追着海鸥转圈的老头了，跟他对话后他就会开船送小绿去大石（天王老大）所在的小岛ムロタウン。就在乘船的途中，突然接到老爸的来电，原来他听说小绿有了通信功能，打来试试吧。到达目的地以后，有两件事要干，挑战道馆和送信。先去挑道馆吧！这里的GYM蛮有特色，内部是一片漆黑，只有小范围内才能看清，每打完一个训练师视野就会扩大一些，直到打败馆主，视野就全亮了！这个GYM主要使用的是格斗类型的宠物，并且有的地方还会有双人对战！踢馆后就可以得到格斗徽章了，同时还会有技能训练机08。去岛上方的石之洞窟，进去洞口处有个胖子，跟他对话就可以得到秘籍05闪光，这下就能照亮黑暗的洞穴了！借助闪光到达洞穴的最里层，见到了社长的儿子大石先生，把信交给他任务就圆满完成了！同时大石先生会给你技能机47做回赠并且还留给你了他的通信资料。

电系道馆

之后就可以找老人继续出发去新城市了，临走前别忘了去道馆左边的那个男的拿普通钓竿。下个目标——カイナシティ城！和老人坐船到了后，看到这里有个菜市场，先去转一转。有个博物馆的门口被海洋团的成员给堵住了。城市的上方有个斗技场，可以在这里挑战一下自己的实力！接着来到了城市的造船场，跟里面的研究员和设计人员对话以后出来发现，博物馆附近的海洋团已经消失了，花50块钱进入里面，离门口近的那个海洋团员给小绿技能训练机46就跑掉了，进入博物馆二层，跟里面的研究员说话，就有两个小白海洋团成员闯了进来，战胜他们之后海洋团老大终于现身了，还好他没有动手，警告了小绿几句话后带着两个队员走掉了。走出博物馆，前面见过的那个墨镜男子又出现了！他到底是谁？不过这次他把自己的通信资料留了下来。



任务完成，向上走出城，没走几步路看到了博士。博士把自己的通信资料留给小绿以后也离开了。继续向前走，在自行车道附近的110号道路上又碰到了MARINA，只好再次折磨她了……战胜她以后她会给你寻宝器。接着往上走到达下一个城市キンセツシティ，在PC中心右边的自行车铺里小绿终于得到刚才MARINA骑的让人眼馋的自行车了！自行车还分风速自行车和技术自行车两种，各有用途。接着来到城市的GYM门口，又遇到了曾经一起学习抓宠的那个男孩（HIDE），好像他也想挑战这里的道馆，不过看样子还有点犹豫，那就是说先和他一战吧，都这么长时间了他居然还是只有那一只宠，轻松打败他之后，他刚离开，墨镜男子又出现了，还跟着他们一起离开了，难道他们有什么关系？返身进入GYM，这里是以电气系宠物为主的GYM，打败那个白胡子老头BOSS以后就可以得到电气徽章和技能训练机34了，同时他还把自己的通信资料留了下来。现在去城市右下方的屋子里，和里面的研究员对话就可以得到秘籍06（碎石）。

火焰徽章+2团之火井

这时可以向上出发了，先别急，从这个城市向左边走，途径“饲育屋”以后会来到一个城市シダケタウン。这里有二号斗技场，还是3对3！这里的城市上方有一个洞穴，进去以后发现原来就是以前来过的那个洞，一条狭窄的隧道被两块岩石挡住，情侣近在咫尺却不能见面，好悲惨，施展碎石通路。作为答谢，他们把秘籍04怪力送给了小绿，然后幸福地离开了。拿到秘籍04以后，可以返回刚才拿自行车的城市了，改变前进方向，向上进发！

走过长长的111号道路，穿过热气逼人的火焰通道，再从漫天飞沙的113号道路跑过，终于再次到达了有人的地方——ハジッゲタウン城，这里有途中





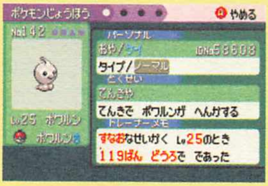
遇到的第三个斗技场，也是三人对战的，进去挑战吧！在城市的PC中心的电脑前，看到一个女的，跟她对话以后她会让你到114号道路的一间小屋去找她，竟然是和MM约会。出城继续向左前进，来到114号道路，在过桥后不远的地方，看到一个小屋子，进去以后——好乱的地方！跟屋子里的女人对话可以得到一样家具。出了房子以后继续向下走便来到一个新的洞口处——流星瀑布，刚一进洞就发现岩浆团居然也在这里！走上前去，此时岩浆团也发现了小绿，一场恶斗必不可免，突然，海洋团的老大带着手下赶到，岩浆团的两个小喽喽见状不妙只好逃走了，而海洋团这次并没有找小绿的麻烦，倒是说了几句警告的话就向岩浆团成员逃走的方向追了上去。啥事？一路追到火焰通道的入口处，发现坐缆车的地方以前拦着的岩浆团的人已经消失了，可以坐缆车了！坐缆车登上山顶，发现岩浆团和海洋团在这里火并！而且看形势岩浆团比较有利。打败了几个岩浆团成员后，看到了岩浆团的首领正在面对一个奇怪的东西沉思。打败了首领以后他便带领着岩浆团的手下消失了，而海洋团的首领在来跟小绿说过几句话以后也撤退了，剩下他一个人，和一个莫名其妙的东西。对那个装置调查，可以拿它来交换东西。

现在也该走了。从山顶下方的出口下山，便会来到フエンタウン城，在山脚附近还会遇到鬼鬼祟祟的岩浆团成员。在这个城市泡温泉，能让宠物蛋提前孵化。在身上有宠物空位的时候跟温泉下方的老婆婆对话可以得到一个蛋，这是小果然的蛋。这个城市的GYM也很有自己的特色，是上下两层，要利用温泉来落到下一层或喷到上一层，需要动点脑子。GYM使用的宠物以火系为主，踢馆后就可以获得火焰徽章和技能训练机50，也得到了她的联系方式。然而——所谓不是冤家不聚头，刚从GYM出来，就碰上了MARINA，还好这次小丫头没有找茬，把道具ゴーゴーゴーゲル交给小绿就走了。有了这个东西，111号道路上的沙漠就可以进入了。

老爸之战

出来很长时间了，既然得到了4枚徽章，就回去找老爸吧。回到トウカシティ城，先顺路去老爸的GYM拜访一下，发现已经可以进行挑战了！这里是以普通系宠物为主的道馆，过五关斩六将以后终于见到了老爸，不过现在小绿的实力已经很强了！打败BOSS老爸以后获得了普通徽章和技能训练机42！正当和老爸告别的时候，一个男子突然闯进GYM，直接把小绿拉到了道馆隔壁的房子里，并把秘籍03冲浪交给了小绿。太爽了，天上掉了馅饼。告别了老爸，可以先继续前进回到出发的城市ミシロタウン，回到家里，跟老妈对话，她会把自己的通信资料留给你，同时她见到了老爸的徽章还会给你一个使战斗获得的金钱翻倍的道具！

飞鸟徽章



告别老妈之后重新开始了自己的远程冒险，这次已经可以使用冲浪了，能去的地方又多了不少……向上出村一直走到103号道路最初和MARINA见面的地方，向右走，这次有了冲浪就不用在乎水路的阻拦了！一直向右走，经过110号道路又一次到达拿自行车的城市キンセッシティ城，突然看到电气道馆的那个白胡子老头站在路中间，怎么了？上前与他对话得知110号道路的水面上有个电气基地发生了故障，需要进到最深处把开关关上，助人为乐的事情，当然要接受了（这是支线任务，不做也可以），跟老人对话后得到钥匙。接下来去110号道路，使用冲浪到水面右边找到电气基地所在处的山洞，只要到最深处踩下一个红色的开关任务就算顺利完成了！完成任务以后再回去找路中央的老人，他会给你技能训练机24（10W伏）作为奖励。

从キンセッシティ城向右走，游过一小片水路以后又碰到了大石先生（天王老大），不过他说了几句话以后就先离开了。继续向上走，穿过119号道路那茂盛的草丛地带以后来到一座气象研究所，右边的桥被海洋团封锁了。先进入研究所，果然看到他们在捣乱。一层最左侧的床可以回复体力用，冲到二层发现一个海洋团女头目挟持了研究员。打败她以后海洋团便消失了，研究员把宠物“天气小子”表示感谢。出了研究所，右边桥通了，继续前进，谁料刚过了桥劲敌MARINA又骑着自行车追上来了，真恼火！再次放倒她以后从她那里得到秘籍02飞天，这下就能自由往来于已经到达的城市了！之后墨镜男子再次现身，和往常一样，他又留下一堆话以后走掉。

再向上走不远就到达下一站ヒワマキシティ城了，这里的房子居然都在树上建造！不过这里的通向GYM的路似乎被什么看不见的东西挡住了，过不去，没办法，只好先从右边离开城市了。在城市右边的120号道路上走，不久在一座桥上再次遇到了大石先



生。跟他对话以后得知原来那看不见的东西是变色龙挡住了道路，大石先生教小绿学会了使用喷雾器，并在打败了挡路的变色龙以后把喷雾器送给了小绿。原来如此！回到刚才的城市，使用喷雾器赶走堵住道馆路的变色龙，就可以挑战这里的道馆了！道馆内部需要不断地让障碍物旋转才能前进，这里的训练师以飞行系宠物为主，踢馆以后就可以得到飞鸟徽章和训练机40了，同时BOSS也会把她的通信资料留给你。

2号海港+幽灵墓地



离开了这个城市，继续向右穿越120、121号道路，在狩猎公园附近又一次看到了海洋团，他们似乎又有什么阴谋……先向右到达下一个城市ミナモシティ，这个城市有最大的百货公司，可以买到很多常用的道具，去转转吧！谁知在百货大厦门口又一次碰上了MARINA，刚好堵在百货大厦的门口。战胜她以后就可以进入百货大楼了。这个城市里还有选美场、港口和展览馆很多建筑物，相当繁华。右边的水路被石头挡住了，暂时无法通过。突然想起刚刚在狩猎场门口见到的海洋团成员，应该跟上去看看。再次回到了121号道路狩猎场的下方，从这里使用冲浪从水路向下行进，来到122号水路，在这里的水路中央有一个山洞，这里就是精灵墓地所在地了，进入以后从一层左边的门口出去，来到山顶，一直向上走果然又一次见到了海洋团！而他们这次的绑架目标却是——两个老人！这么坏，连老人也不放过！上前跟海洋团的BOSS对话后，他们抢走了宝石就直接消失了，他们的目标似乎并不在这两个老人。老婆婆把一个“岩浆证明”的道具交给了小绿，并且拜托他调查这伙坏蛋。

古拉顿的复活

可是现在没有其它的地方能去，突然想起了缆车山下的那个可疑的岩浆队员，难道那里有什么秘密？去看看！从缆车的山顶沿山路下行，当到达快到山脚的地方，突然发生了地震！这时，山的一面墙上突然打开了一个洞口！进去一看，原来是岩浆队的基地！这里相当大，还有不少岩浆队员，要做好打长



期作战的准备。一直杀到最深处，发现岩浆队的老大正在一个岩浆团前，而岩浆里面是传说中的神兽古拉顿！可是，正当小绿上前刚要跟老大说话，首领身上的宝石发出了一道奇异的光！古拉顿复活了！眼看古拉顿一步步地逼近，却又飞走了！懊恼的岩浆队老大把怒火撒在了小绿身上……摆平他以后岩浆团的人就会消失，这时就可以出去了。

摧毁海洋团





从岩浆团基地出来以后似乎又没事可做了。随便逛一逛，顺路来到了カイナシティ城，突然发现这里的码头好热闹！跟码头门口正接受记者采访的研究员对话以后记者就会离开了，突然从码头传来奇怪的声音，进去一看，原来又是海洋团！刚要上前阻止，他们却跳进潜水艇逃走了！追！赶紧飞到ミナモシティ城去，从右边的沙滩处下水向上冲浪前进，来到了水蓝团的基地，注意这里有个地方有4个放在一起的精灵球，其中左上方的是大师球，千万别忘了拿！跟基地深处潜水艇停靠处的水蓝团成员对战后潜水艇会再度逃跑，然后就可以出基地了。

超能徽章



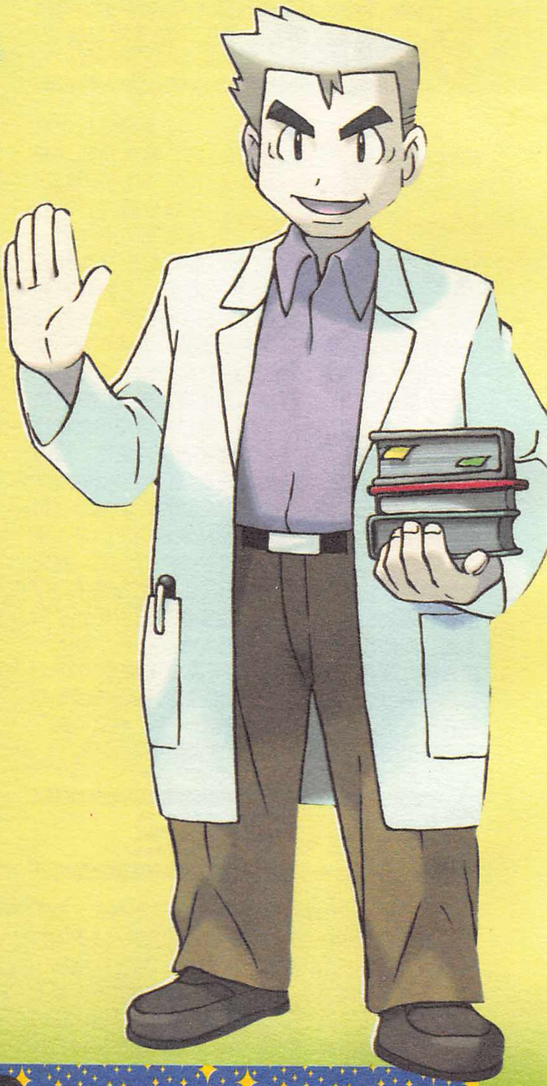
从水蓝团基地出来，右边海面上挡路的石头已经消失了。一直向右冲浪经过124号水路便来到了トクサネツティ城。既然这个城市有GYM，先去挑战吧！GYMBOSS使用的宠物以超能系为主，而且有相当多的双人对战，地面的机关也需要你花费一些脑筋才能通过。打败BOSS以后就可以得到超能徽章了！同时还会得到训练机04和

馆主的通信资料。从GYM出来以后，正准备到城市的右边去转转，却突然又发现了岩浆团的一行人，跟着他们来到城市右边的一栋大楼，进去一看果然岩浆团又在这里搞破坏！只有一个字，砍！！！当小绿到达二层最左边的时候，发现大石先生也在这里，而且被两个岩浆团的家伙给围攻了！力不从心的大石让小绿从队伍中挑选3个宠物跟他并肩作战，当然是义不容辞了！和大石先生一起打败岩浆团后他们再次消失，而大石先生也先行离去了。大楼又一次平静了下来，走出大楼，来到了城市精灵中心左上方的大石先生的住所，大石先生见到小绿也很高兴，并送了秘籍08潜水。

海皇的复活

获得潜水以后，就可以到海面上颜色比较深的地方使用了，一路冲浪来到128号海面，在一个地方下潜会发现一个洞口，进入可以看到被水蓝团偷走的潜水艇。在此处浮起到达了海底洞穴。在海底洞穴的最深处，见到了另一只传说中的神兽——海皇牙，而正当到正前方观看的时候，海洋团BOSS也匆匆赶来了，二话没说，先开打！战斗很快就结束了，可正在这时首领身上的宝石突然又发出了异样的光，海皇牙复活了！和古拉顿一样，海皇牙在一步步逼近后也飞走了!就在这时,岩浆团的首领也赶到了。三人发现情况不对便赶快出了洞穴，此时整个世界的天气一会儿电闪雷鸣，一会晴空万里，看来一场大难即将来临！两个首领见状不妙赶紧逃走了，只剩下小绿不知该如何是好，这时，大石先生赶到了，他告诉赶紧去海中的城市ルネシティ城，那里发生了异常的状况，然后先飞走了。ルネシティ城是个十分特殊的城市，坐落在海中但四周被山包围着，需要潜水才能到达。靠着冲浪来到126号海面，潜水后终于找到了一个通向这个城市的洞穴入口，进入以后浮起就到达了！可是浮起水面就被眼前的情景震惊了，古拉顿和海皇牙在这里的海面上对峙着，还在不停地对打，这？在左上方观战的人群中，找到了大石的身影，上前去跟大石对话，了解到如果要停止这场毁灭性战争，只有唯一的办法——大石带着小绿来到了城市里的一个山洞。进入洞的最深处，发现一个人正在思考停止两大神兽打斗的方法，他说，要平息两大神兽的怒火，只有传说中的第三只神兽——被誉为“地球守护者”的天空龙才能办到。接着他又问天空龙会在什么地方。小绿告诉他，天空龙在天之柱そらのはしら（选择第三项）里，那人便赶去天之柱了。

事不宜迟，小绿也马上向天之柱出发！再一次从这个城市出来，向下冲浪到达131号海面，在这附近转转可以找到一个洞穴，穿过洞穴，天之柱到了！刚一出洞穴，就看到刚才的那个男子走来，看来天空龙就在附近了！果然，在高耸的天之柱的最顶层见到了传说中的天空龙，可是正当小绿要接近天空龙的时候它竟然直接飞走了！它飞去哪里了？难道已经去制止另外两个神兽？赶紧跟着飞回了ルネシティ城，可是，两个超级神兽的战斗仍然在继续战斗，就在这时，天空龙从天而降，他用自己的神力平息了这场毁灭性的战争，世界终于再次平静了！等天气正常以后小绿来到了GYM门口，与两个邪恶集团的首领交谈以后他们就走了，再与GYM门口的男子交谈，他把秘籍07上瀑交给小绿作为了感谢并让出了GYM的门口。进入GYM，这里是冰GYM，需要一次踩碎所有的冰面才能前进，这里是以水、冰系宠物为主的GYM，挑战完GYMBOSS后得到冰徽章,馆主也会给你技能机03和他的通信资料。



天王之战



现在终于收集到所有的徽章，可以去挑战四天王了！（去之前可以再次到天柱抓天空龙，记得带加速自行车）冲浪来到128号水路,继续向右并使用上瀑以后，终于来到了由鲜花布满的冠军之路！在洞穴中还会遭遇最初的一起抓宠的小男孩（HIDE），这次他的实力可是今非昔比了，要小心对待！穿过长长的山洞，终于到达了四天王的所在地——冠军联盟，与堵住门口的两个人对话后他们就会让开了,进去挑战吧，恶、鬼、冰、龙四天王正在里面的殿堂里等待着！完成了四场挑战以后小绿终于见到了冠军，而他竟然是和小绿一起去找天空龙的那个男子，即第8道馆的馆主！他的宠物实力很强，小心应付哦……打败冠军以后MARINA也急忙地赶来了，可惜来晚了,小丫头终于无奈了……紧接着博士也赶到了，一阵交谈以后就可以进入身后的胜利殿堂，再接下来，就是通关大典了！终于用最后的胜利证明了自己口袋训练师的实力！就让小绿迎接新一轮的挑战吧！

通关后的要素

通关后继续游戏，发现置身于自己的房间，下楼一看,老爸和老妈都在。老爸给了你一张船票(ふねのチケット),从此你就可以去卡依或阿田市坐船了。这时,电视报道了方元地区飞来了蓝色（红色？）怪兽的信息，这就是两只水都（No.196、197）之一，然后妈妈会问你喜欢的颜色是什么，如果选择红色，则遇到红水都，选择蓝色会遇到蓝水都，只能二选一。

出门后，博士带你到他的研究所，把你和男主角的图鉴转换为386全国图鉴。去卡依市坐船去阿田镇（反过来也可以），需要2天的路程（在船上下方第二间房睡觉2次或者打败所有的对战员），上岸后再次坐船可以去战斗边界！这是绿宝石版最吸引人的新要素，包括老造型的战斗塔、哈奇蛇道场、金子塔迷宫、战斗宫殿、科技中心、格斗馆、淘汰赛等七大会场规则各不相同，全胜相当不容易，慢慢研究吧。

此外，来到道谷市（トクサネ市）的代后（ダイゴ）的家能得到No.190蛋蛋兽(ダンバル。到那个化石迷的家里会看到出现一个隧道，记得上次在沙漠塔里拣到其中一块，另外沉下去的一块就在这里了！洞里此外还有百变怪可以捕捉。抓宠公园也有两个新的区域开放，里面有部分金银版的精灵！！

对了，古拉顿和海皇牙呢？通关后再次到天气研究所二楼找站在电脑前的所长说话，他会告诉你古拉顿或者海皇牙出现的道路是几号，去相应的道路，会发现正在下大雨，关键就是，找到一个没有出现过的、特别的潜水区（就是单一块那种的，不是长长的一大片），潜入后是单行道，走到尽头，浮上来，会进入一个洞窟，洞窟最深处就有70级的海皇牙；同样的，如果发现太阳很猛烈，就找一个没出现过的、特别的洞口进入到最深处，就能看到70级的古拉顿！3大神兽尽收囊中。





序章 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 启程

我叫光迷，今年20，有一GF名叫小遥。

颠颠扑扑地终于来到新家了！下车一看，周围没什么感觉，再向左看，汗，这是我的新家？现在只会一个字“唉”。不管了，到房间去看一下。哦，房间还是我的房间，不过比以前少了很多东西。妈妈突然在楼下喊道：“去隔壁家打个招呼吧，有美女哦。” 有美女那肯放过！（男人宗旨之一）于是我情不自禁地飘过去隔壁家。“你好，你是刚搬来的衰哥光迷吧。春子在二楼。”

二话不说，我冲上了二楼。来个kiss吧，不料她来了个耳光，“你要干吗？怪人！”我汗，这里最正常的人就是我了？“对不起，我以为你是春子。”“怪人啊！爸爸！救我！”啊！我不汗了，直接晕算了。既然春子不在了，找博士吧。一出镇来，就见一个穿短裤和白袍的人，（说白了就是变态狂）。他见我就喊：“我被狗追啊，快救我啊，小家伙。”叫我小家伙？我20啦！难怪狗都咬你。见地上有三个精灵球，随手一个扔过去，扔死他！忽然间，一只青蛙弹了出来，用十分华丽的招数解决了那狗。





那人冲过来，十分特别地感谢了我数番，就匆匆走了。[青蛙没有拿走]“喂，这样就走啊？青蛙不要回去吗？”已经没有回复了，算了，青蛙，你也有我半成帅，就收留你吧，给你一个名字，叫青蛙王子吧。跟我来，我让你吃香喝辣的。于是我和青蛙王子就踏上了找春子的道路。

“我要我要找我春子，（汗，不是我的GF小遥吗？）去到那里都要找我春子……”我边唱边走，刚过邻镇道吉镇，就见到了春子在路上发呆，（−_−b干嘛发呆？）不理了，冲上去先。春子见状，立刻扔出小鸡鸡向我冲过来，我连忙叫青蛙王子帮我顶住，青蛙王子VS小鸡鸡……两三下，青蛙王子获得了胜利！大家围着它喝彩一番，小鸡鸡更是疯狂，冲上去对青蛙王子又抱又亲，一阵喝彩后，春子又性情大变，再次二话不说地逃了，唉，我的春子啊，你到底在想什么呢？



我懊恼地回家了，妈妈见了，（她不知道我有GF）可怜地说：“孩子，不要气馁，为了春子，勇敢地去吧。”我听了热泪满眶。“不过不成功便成仁，今晚会没饭吃哦，你好自为之了……”我无语，无奈，万念俱灰！

青蛙王子，我们启程吧，离开这怪怪的家吧，我怎能被一顿饭所屈服！我含泪离去，事实证明，启程=被踢出家门。

第一章 ▶▶▶▶▶▶第一个徽章

“春子啊春子，你在哪里……”想了又想，算了，既然不能回家吃饭，去老爸的道馆也许能吃上一顿，好啊。忽然间，一个小子从草丛里跳了出来，大嚷道：“看你像一个刚出道训练家，来吧，决斗吧！”说完，一条狗就跳了出来。[怎么看都像刚才那条]好大的口气啊，难道是厉害的小子？我怕怕啊，怕输啊，帅哥怎能输？（又一句男人宗旨）所以我要逃。“对不起，我不是……”还未说完，青蛙王子就自己跳了出来，好像跟我说：我是王子我怕谁！（汗，它怎么会知道我的男人宗旨？）第二次大战即将开始。

青蛙王子VS小狗，一开始，小狗就来一招“不管什么都吠”，我和青蛙王子都为之一震，好一招惊天地，泣鬼神，我们看定状况先。汪汪汪……半个小时过去了，它还在汪，我听都听累了，无力地说：“唉，给点新意好不好？不要老是吠啊。”那小子执迷不悟地说：“怎么样，怕了吧，阿旺，再大声点！”算了，我来结束你的生命吧。“青蛙王子，弹弓脚！”哦，原来在我命令之前，阿旺已经被解决了。阿旺夹着尾巴逃跑了，“好小子，你给我记住！”（好象游戏中输了的人都这样说。）

还是早点赶路吧，为了晚饭，冲啊！一路披荆斩棘（其实是饿坏了）毫不费吹灰之力两分钟解决了路上所有训练家，但是到天元市已经傍晚了，这路真长啊，累得我半死，我饿晕了。不理了，冲到爸爸的道馆，随便找点吃的吧。

“爸，我来啦，有吃的吗？”“哦，你来的正好，快，带小道夫去玩，我等一下答应你任何的要求。”说完，赶了我出来。唉，真衰，老爸这里都要不到东西吃，难道真的要我对老妈委曲求全，不！宁死不屈。正当我气愤的时候，忽然身后一阵寒意，一个小朋友拉住我的衣角。难道我见鬼？“哥哥，我是道夫，带我到草丛玩好吗？”哦，原来是老爸说的道夫，“去草丛有什么好玩？我们去……”我还没有说完，就被拉了进草丛，一进草丛，又闪出了一个类似道夫的小精灵，这到底是什么？难道是道夫的双胞胎弟弟？的确是有3分相象，呵呵。



哇，好卡哇依的宠物啊，我好想要啊！“青蛙王子，要show time了。”咦？好卡哇依的宠物呢？哪去了？原来已经变成精灵球在道夫的手上了。这小子真有两下子的，出手比青蛙王子还

要快。“哥哥，我又收复了一只感知兽了,这感知兽很珍贵的，我决定收复全世界的感知兽哦，到时等我长大了就能卖很多钱了,爽啊。”他很谨慎地将精灵球放进口袋，心里好象还不满足。我汗，这小子是人吗？这样都想得出来，I服了you！！“哥哥，晚了，我要回去吃饭了，谢谢你来看我表演。88”噢，no！什么态度？竟然在我面前晒命？（即是炫耀的意思）不行，我也要捉一只，咕咕咕……（我腹鼓了），不过要等到明天，回去老爸那里吧。

老爸又骗我了，说什么要求都答应我，其实只有方便面一包，（也是，道馆能有什么东西吃，我早就意料到了）我边吃边怀念老妈的饭菜。吃面吃得很痛苦啊，见青蛙王子在抽搐就知道了，不过为了男人的一口气，只有硬啃了。现在才知道，面是这么地难咽。算了，吃完就睡吧，明天早点离开这破地方。这就是我的第一天历程嘛……

第二天早上5点，我就不辞而别离开道馆。终于离开了，还好老爸的怪毛病还没有迸发，我不敢想，因为会越想越怕，还是算了。今天的第一件事要捉到昨天看见的那卡哇依，就这么决定了。



这时，又一个戴眼镜的怪人出现了，他检查了我周围，然后用很怀疑的口吻问我：“你是宠物训练家吗？好，你不用回答，不管你是不是，我都告诉你，你的宠物将影响你的命运！”我看了一看青蛙王子，一副高傲的蛙样，真的有这么严重吗？“好了，我走了，祝你好运，希望我们很快就能见面。”——不要再见了，我顶你不顺啦。怪人走了，我也松了几口气。不理了，去找我的卡哇依吧。

我kao！半个小时了，怎么草丛里尽看见的是猫猫狗狗，就是没有卡哇依的呢？难道真的是昨天的道夫将卡哇依全捉了？很气愤啊！“算了，卡哇依，就算我们俩没有缘吧，我走了。”这时，天上掉下了一只麻燕，我顶睛一看，原来它受伤了。时运高，看不见。我刚要走，这时青蛙王子就拦住我，好象要我救那麻燕。唉，算我保你大了。“麻燕，你好运，遇到我这位好心人，我收复你之后，就带你去宠物小精灵中心治疗。”于是，我十分无奈地收复了我第二只宠。

我飞快地向下一个城镇跑过去，路上有什么都不理了，不是我要跑，是青蛙王子逼我跑。果然很快，跑过这个天元森林，城市就在眼前了，这时，一个蓝衣人闪了出来，“不要动，我是……哎呀。”还没说完，他已经给青蛙王子的弹弓脚踢晕了。还好，我刚才没有违抗青蛙王子，不然也落得如此下场……



冲啊！就快到了，已经到了。我放下小燕子到祖儿小姐那里，就出去了，去哪里？去刚才在郊外看见的那个美女，哈哈。“有人在吗？”我很紧张地问。一阵娇滴滴的声音回答到：“我是这花店的主人，请问有什么可以帮忙的吗？”哦，眼前的人具备了天使的面孔，魔鬼的身材，我没有做梦吧？我晕了，我好紧张啊。“你要买东西吗？”我乱指一通，“我要……这个（皮皮鲸水壶）”“好啊，100rmb。（水壶100块？金水壶吧。）”没办法，谁叫对方是美女呢。我掏出两个月的零用钱递给了她。“那么88，欢迎再次光临。”“88”我很听话地离开了花店。（噢，我真是傻壁，这样就走了）我眼看着那个水壶，仿佛



是那个大美女，来，拥抱一下，我依依不舍地走回金水市。

回到宠物中心的时候，小燕子已经完全康复了，我也感到很欣慰。那就继续去找春子吧，还是为了妈妈那一顿饭。出发！于是我们3个就在金水市问个清楚，一开始我就想到这里的道馆，道馆应该是问题的重点。冲啊，我们踢馆去！（其实不是踢馆，只是问一下情况，踢馆是为了体面些）

进入道馆，只见一个女的在道馆的深处，样貌就看不清楚了，不理了，她应该就是这里的馆主吧。我快步走上前，有礼貌的说一声：“你好，我想打听一个人……”不料她喝道：“左邻，右里，有人来踢馆了，给我顶住！”唰地一声，弹出了两个身影，不，是两个小宠物。哦，就是说又要开打了，我喊道：“不理了，冲过去，杀啊！”青蛙王子又用上它的绝活，秒了一只。这弹弓角可以堪称经典啊，有姿势有效果。另外一只见到这情形，逃跑都来不及了，还用打吗？



以上整个过程只用了30秒，可见我们战斗力多高，做事是多么的有效率，做杀手应该会大赚。哈哈。扯远了，不好意思，回正题先。“你就是馆主？我想……”“你想干吗？不要欺负我，你要什么都给你，呐，这是徽章，不要欺负我啦。”我一头雾水，我只是来问人而已，怎么这样就得到一个徽章，赢徽章也太容易点了吧？（怎么可能没有战斗呢，只是岩石系的在青蛙王子是不值得一提的，所以大战，不，是小道馆战过程就不写了）“不是啦，我只是想问一个人，她叫春子，请问她有来过吗？”那馆主听到春子，仿佛听到鬼一样，“不知道，我什么都不知道，请不要欺负我！”汗啊，我说话也算欺负她，世风日下啊。算了，看来她应该是被春子打得一败涂地（春子很强的哦，笑）还是放了她吧，再问下去她可能会疯掉的。

一出道馆，我就见到春子在路上发呆，这时春子走过来对说我：“光迷，可见你的青蛙王子很有实力，（竟然赞扬青蛙王子不赞我，分明不给我面子啦）那么等你收集尽量多的徽章，我将答应你的要求。”说完，（注意：我一句话都还没有说）就又闪了。唉，春子啊，我都还没有说出我的要求，你怎么会知道呢？不要走啊，我有心里话要跟你讲啊……

第二章 ▸▸▸▸▸▸▸ 我是男人

春子向北方跑了，我只有追上去了，我追啊追，这就是传说中的追女子了（又教你们一招了，哈哈），结果惭愧得很，追不上，丢脸啊。追到我如此气喘，不追了，女的竟跑得比男的快，我还有什么话可说。我正在郁闷的时候，就出现了一个慌慌的人，他说：“我的行李被海洋团给抢了，你一定要帮我啊。”他硬是要我帮忙，我当然不肯了，傻b才要呢。这时青蛙王子从精灵球跳了出来，短短一天的时间，我的行动乃至我的内心已经被青蛙王子看透了，（看来青蛙是不可看小的一种动物啊）它明目张胆地再次威胁我，我已经没有了主人的那份尊严，只能对它唯命是从，追女子改为追盗贼团。



一路上尽是训练家，我只好硬着头皮撑下去，我撑阿撑，终于撑过去了（这时的青蛙王子和小燕子的战斗力只剩10%）不行啊，怎么追？追了也被人扁啊，严重的话会被人捉去卖猪仔都会！这时只有另想办法了。对了，捉新的宠就能提高战斗力了，我真聪明啊，捉！一球抛进草丛，唔？搞定了，看看捉了什么，啊，一只钻地虫？唉，时运不齐啊，不行啊，要捉厉害的（如超能MM之类的！）

这时海洋团的一个盗贼不知怎地闪了出来，对我哈哈大笑：“小子，要钱要命？把行李钱包丢出来，大爷我放你一马。”什么！又叫我小子，

我20啦！看来你活得不耐烦了[注意，我要暴走了]“青蛙王子，杀啊！”上来不够两秒，就跑回来了，竟然还进化了，不可思议啊，看来，他真的没有力量了（都进化了，会没有力量？看来青蛙王子有点狡猾，没办法，只好派出钻地虫了，我喊道：“钻地虫，混乱吸血！（混乱+吸血的终极招数）”瞬间，草丛里风萧萧兮狗惨叫，我的虫又将敌宠秒了。“啊，我的小黄，（皮皮犬）不要死啊！”说完那人抱起那条狗丢下那包行李就逃了。过了十分钟，我终于清醒了过来，我还记得钻地虫刚才的威猛，知道这次是它的功劳，我抚摸它说（边汗边摸）：“虫虫，幸好有你啊，我就允许你以后跟我了。（男人宗旨，死要面子）回去复命了。”



“哦，太感谢了，为了表示谢意，我带你去见我老板。”听到老板，我两眼发光，有好东西可拿了。于是就跟了过去，结果又给骗了！那老板充分利用人力物力，我以为有报酬，但意外地，我要做一回信差。惨啊……代后？代后是谁？我疑惑中，不料，春子鬼一样地出现在我前面，啊，刚好，不用我找你了，当面说清楚吧。结果，我又一句话没有说，春子就跟我开打了。还好，我的青蛙王子进化了，不然就输了，属性的不利用经验来弥补，我急忙说：“我有话……”“886。”春子话都还没有说完就闪走了，我又一句话没有说，不，我说了3个字，有进步吧，哈哈。唉，哪笑得出来……

春子走了，我也要继续我的信差工作了，越回天元森林，来到了一个海岸，只见一个老头杵在那里，我过去刚想说我是送信的，要坐船过海。那老头立刻封了我的话（有春子的水平），他说：“你要坐船吗？可以，100块，先记帐吧。寒，我帮人竟然还要倒贴钱？算了，好人做到底（男人宗旨）钱给了，船也开了，我也累了，睡一下吧。

半个小时过了，我来到了一个不知名的小岛，



其实是一个小城镇。我这时就发现不妥了，惊喊到：“啊，这是哪里啊？我还要送信的！”“你找的那个人就在这里，快去吧。”老头冷笑道。你又知道我要找谁？我进入上方暗摸摸的山洞，摸索了半天，突然有一个人拍一下我的肩膀，“嘿，我叫代后。你找我吗？”我更寒！这老头和这代后都不是常人！竟然都知道我想要干什么。我不敢说话，生怕他们又说我什么，我直接将信交给代后，就跟他两告别了。这时那老头跟我说：“孩子，要坐船就跟我说一下，我随时都为你服务。赫赫”我哆嗦了一下，立刻闪人，哪敢再次面对这些异人？



离开这两个异人后，我在这小镇了游荡了一下，好像都没有什么好玩的，算了，回去复命吧。这时我路过了这镇的道馆！我想：好像春子她走到哪踢到哪，现在应该有了3个徽章左右吧，如果我能超越她，也许春子会听我说一句话吧？好，决定了，我要征服徽章！“这馆馆主，我踢馆来了！”一个发型很奇怪的人突然走了出来，在这光线不足的地方，我只知道他是个男的，有点高，但我不怕，我严肃地说：“废话少说，来吧！”他还满神秘的，真的一句话都没说，就抛出了腕力，我见对方这么猴急，我怎能怠慢？“出来吧，青蛙王子！”

具体的过程就不说了，青蛙王子先后VS腕力、

小瑜伽，败下后小燕子VS力士熊，再败，剩下的两只宠等级不够（包括钻地虫）结果一出来就被别人秒了，战果是－－我输了！！我不信邪，我不相信我的实力就只有这么多！于是我再一次地挑战，很好，很有毅力，但是没有用，结果又输了，我再来，又输了，我再来，赢了。结论是死缠烂打=坚持不懈=win！第二徽章入手！



馆主还是没有话说，（好cool哦，我喜欢）拿到徽章后，我就离开了这个小镇，因为没有什么可以留恋的，但是在回程中，我又坐上了那怪老头的船，（没船啊，只能坐他的了，任他宰割，这次是200块）还好，无惊无险地回到了金水市。老头说：“要记得我哦。呵呵…….”恐怖啊，闪人！

回到那公司里，那老板就立刻问道：“信送了没有？”我当时真是很想扁他一顿，叫人做事还这么鸟。他又说：“看来你应该是完成任务了，好，我现在就给你一个学习装置和通讯器，当作是报酬吧。”哦？看来这老板也挺有良心的，我收下礼物后就告辞了。



虽然没有和春子怎么讲到话，但是我做了一件这么有意义的事，妈妈知道了应该会放过我吧（有这么严重吗？）呵呵，回家去咯。到家了，好怀念啊。两天没有回家了，要见一下老妈才可以（还不是为了那顿饭），刚要进家门，就发现离我们家不远有一间研究室，我还隐约看见那个变态佬，原来他就是妈妈常说的博士！我寒，不要让他发现我，快进家里。一进家门，心中不由地涌出一阵安全感（虽然有个奇怪的老妈，但怎么也比外面那些正常）“妈，我回来了！我要吃饭。”“你回来了，呵呵。这两天辛苦了，回来就好好休息一下吧。来吃饭，有你最喜欢的红烧青蛙哦（狂汗，不过也得吃）我大饱一顿后，觉得有点困意，说睡就睡，我进入了梦乡……....

第三章 ▸▸▸▸▸▸▸ 新的开始

阳光照进我的房间，温暖的阳光唤醒了我。“唔~头好晕啊。”我迷迷糊糊地说。怎么会这样，这一觉就好像睡了一个春季这么漫长，而且做了个梦，比现实还要真实，我到底是怎么了？我沉思着，但是不忘摆着很Cool的Pose。

这时老妈喊了：“儿子，起床早餐啦。不能做懒猪啊。”我换好衣服，冲了进饭厅。一顿饱饭后，我忽然觉得浑身是劲，有着继续旅行的冲动。嗯，二话不说，跟老妈交代了一下就出门了。第二次出门的感觉，就好像……新生了的一样。



很快地，我来到了新的城市——卡依市，只看见那博物馆门前闹哄哄的，一大团蓝色物体堵在门前，这时我就想，会不会是这博物馆里有什么新鲜事儿，不理了，撞进去再说。费了我9牛2虎之力，我爬了进去（差点被他们夹扁了）刚要歇一会儿，却被一个教授制止了，他拉着我，求我帮他赶走这帮蓝人（蓝人是什么？总之就是坏人了）郁闷啊，体力透支的我还要做当英雄？大佬，我出来混的，给条生路吧。刚要上前奉承那蓝人Boss，却被对方先发制人，他吼道：“小朋友，打架啊？识趣的现在滚吧。哈哈”怒，竟然在我面前说小朋友，还哈哈，士可杀，不可辱！（男人宗旨）“是又怎么样？就算你们一起上，也未必是

我的对手。哈哈。”我讲得很有型，但是也不顾后果，我想我今天要挂在这个陌生的地方了，我心里正在向上帝祈祷着。

“哼，需要我出手吗？啊旺，啊财，这小子就交给你们了，好好给我教训他。不用给我面的。（抢了我的一句口头禅啊~）你Boss我还要到下一个目的地。就这样先，88”还88，我顶你不顺了。他刚离开了不够一分钟，旺财给我秒了，废得没话说。我真想要一股灭了这支蓝人军团，疯狂地追上去，结果一出门，被上次那个墨镜男拦住了，“哇，你好厉害啊，能告诉我名字吗……”啊，你想怎么样啊？你是崇拜我还是想救他们啊？真想叫青蛙王子顶死他。

他纠缠了我半个钟，终于依依不舍地离开了，这时的我完全是一个累人。哦，对了，刚才那教授干了什么坏事，被蓝人追斩呢？不理了，累的要死，还是找一户人家住一宿实际点（没钱就是这样的啦）爬着爬着，来到了一户普通人家的门前，但是我已经强烈地感受到了，这户普通人家不普通……



“请问，有人在吗？”我很礼貌地问，（真的很礼貌了）1分钟……“有人吗？”2分钟……“打扰了，我进来了。”（没人更好，自由啊，呵呵）哇，简陋啊！不是常人所能容忍的，555……不理了，这么累，睡吧，我躺下就不省人事了。

第二天早上，我做的第一件事就是睁开眼睛（废话）哇，一个人带着丑陋面具占据了我整个视线范围。“鬼啊”说着就是一拳，“慢，我是这里的主人。”他连忙解释道。哎，我还想打你啊，干嘛解释呢？我的拳啊，这次还是算了吧，以后有机会就扁人一顿再听他解释。“哦，对不起，但是请不要戴着面具这么靠近别人，因为这样会吓成SB的。”他不好意思地说：“哦，对不起，我本来就是这样的，没有戴什么面具，因为我是神秘的古利可大王！”说完摆出一个很SB的姿势，看来他生前被面具人吓过了，可怜啊。和SB就少说点话吧，道谢后我就告别了，告别时古利可他说：“到时有机会再来玩啊，我会招呼你的。”呃，听起来有点敌意，似乎他非常介意那一拳。想报仇？还是算了。

早上空气清爽，人也是特别有精神的，真想小谈恋爱一场啊！不经意地遇见到我的女朋友。啊，小遥，你肯定是太挂念我了，出海来到我身边的，感动中T_T。想完，冲过去，展开我的双臂，做好拥抱前的姿势，结果看见了小火鸡，这时的我回到了现实，郁闷着说：“春子，你怎么总是喜欢站在路中央啊？”



她又二话不说，跟我打了起来（是精灵对战）由于战斗太过没意义了，省略。几分钟后，战斗结束，胜利者光迷。这时春子递给我一个东西，她开口说：“光迷，还要培养宠物吧，再见，这是我的礼物。”说完，坐着她的坐骑走掉了。“啊，春子给我的礼物，怎么办呢？我已经有了小遥啊。”暂且不说这事，我也留意到春子的坐骑，好cool哦。我真想春子送给我的是那坐骑呀。咋办？我也想要，555。

这时，我来到了一个新的镇子，很偶然地，我见到了坐骑专卖店，不理了，我杀进去。“早上好啊！”老板打完招呼，惊讶地喊道，他冲过来牵住我的手，“多么帅气的小伙子啊！由于你太帅了，我送你一辆最帅的坐骑，来，不用客气。”唉，我帅不是罪啊，上帝请原谅我吧。于是，忏悔后，我收下了那最帅的坐骑。

是时候要挑战道馆了，（我何时变得这么积极？哦，也许是新的开始吧）我坐着坐骑在镇里到处找，还没找到，结果就被人看上了我的坐骑（没办法，它太帅了）于是对战解决，还好，我还是有点实力滴，坐骑保住了，精灵也进化了，啊，钻地虫进化了！爽，噫？怎么一变二了，不理了，多了更好，多多益善的说。呵呵。

终于来到道馆了。好紧张啊，咦？那不是道夫吗？哼，令人羡慕的小子（只是羡慕他的那只卡哇依）我上去只是打了个招呼，却招来了无谓的战斗。“光迷哥，和我决斗吧，我想知道自己有多强。”我都不敢说我多强，亏你说得出来，好，让你感受一下我华丽的战斗，好知道自己说过多么愚蠢的白痴话吧！道夫果然只有卡哇依，而且级数也低得很，“蜂仔，斩她。”一爪下去，只听见卡哇依的一声尖叫，啊，尖叫刺进了我的心了，很痛，卡哇依倒下了……几分钟后，道夫不见了，他也许跟我道别了，只是我当时的心情令我迷失了本性。（其实是脑袋空白了几分钟，谁叫我的精灵对手是卡哇依啊）还是算了，道馆战重要。



于是，我踏进了道馆门槛。[又是一场大战，很大！]一路杀敌，英勇无畏，很快地，我便来到了馆主的跟前。近望便知，电道馆的馆主是一个老爷爷，我立刻斗志全消。虽然这样，我还是很礼貌地提出了挑战，老爷爷也是个爽快的人，两三句话后，战斗开始了。解决了雷电球和三磁怪后，青蛙王子太累了，所以结果还是惨败。（输一次少一半的金钱，每天这么多人来挑战，这笔数目不少哦。馆主们赚了我们这么多，早都成百万富翁了。还是做馆主好啊，有点长大后要做馆主的想法）好，总结经验，得出了两点：1，主力少；2，级数低。现在见不到心仪的精灵对象，只好升级了。无意发现，道馆的左路很有前途，哈，我来开辟这条路吧！再一次一路杀敌，英勇无畏，一路上死尸遍地，留尽我那力量的烙印。青蛙王子升级很快，好象一下子变强了许多。尤为可喜的是灭了路上的一家四口后还得到了加努力值的道具。

我想，是取胜的时候了，事不宜迟，我坐着我的坐骑飞奔回到道馆。第三次道馆战打响了。

果然，进化了效果就是不同，小燕子熬住了3



个回合，也浪费了馆主的1个伤药，达到了甚至超越了我预期的战斗目的。最后小燕子不支倒地了，这时我感动得要掉泪了，被对手克得要死，却能有这么好的表现，不愧是我的宠物（厉害！）。接着，我派出了青蛙王子，秒了他的雷电球和落雷兽，战胜了三磁怪。最后是雷麒麟，我抓准了时机，摆出了成步堂（逆转裁判的主角）的标准姿势，叫到：“青蛙王子，使出你那华丽的叶刃吧！”老馆主露出了吃惊的情态，“啊？失策啊，竟想不到你还留一着。”青蛙王子来了个未来战士的姿势，在0.1秒内展开了双臂，再用0.1秒双手使出了小李的姿势，随之数片绿叶射向雷麒麟。旋转的绿叶刺穿了雷麒麟的身体，留下一个X的伤痕，痛苦地倒地了。Winner=青蛙王子。



老馆主收回了雷麒麟。笑着说：“现在青年有为啊，我输了，看来我道行还是不够。”“不不，老爷爷，你言重了，我侥幸的，你留手的。总之你千万不要那么说。”我听到那话都怕啊。于是，第三个徽章入手！yeah！告别后，我向下一个城镇出发了。

第四章 ▸▸▸▸▸红人与蓝人

走着走着，见到一个路牌（可以说是广告牌吧，超大的），写着“飞音镇（著名温泉度假村）向

前十公里”。郁闷，前面那山比喜马拉雅还要高，后面还会有村子？稍微留意一下，看见山脚下有一间建筑，里面好象是车站的样子啊，过去问一下吧，哦，里面有着登山缆车，看来山后真的有另外一个景象啊。于是，跟柜台小姐说了一下，我登上了缆车。好爽啊，缆车缓缓上升，迎面吹来了凉凉的风流，那感觉～Yes！十多分钟后，缆车已经到达了山顶。眼前的景象令人陶醉啊，白茫茫一片，朦胧中带点神秘，只是里面忽闪忽闪的红光大煞风景。咦，前面怎么好象有人？哦，不，那是蓝人，哦，还有红人，555到底状况如何啊。走近看看，还见到几只狗在打架，哦，我明白了，红人VS蓝人。



唉，这里太混乱了，乱到七彩，我还是少管闲事，找飞音镇要紧（温泉，温泉！）这时，一个很像Boss的红人弹了在我跟前。（总是这么烦人的，草！看见那胸口的大M就不爽了，以为自己是麦当劳啊？）

“小子，当我路者死！”不知什么时候，小燕子已经飞了出来，呵，已经比我按耐不住了（温泉嘛），未等我命令，它一招羽击秒了红人的火山驼，吓得那红人几乎掉下眼珠子了。“兄弟们，撤！撤退！”还好他醒目，走得快，不然后果可能是被打得阿妈都不认得。慢慢地，山顶安静了下来。蓝人Boss来到我的面前，笑着说（脸颊还带着几滴虚汗）：“小子，好厉害啊，将我的死敌一招秒之，看来你要成为我的对手指日可待啊。”嚯，还亏你讲得出来，老子我今天有急事，不和你计较而已。

之后，蓝人们也走了，事情告一段落。来到村口，又见一红人，上前盘问，他说出了一个惊人的秘密，原来红蓝两团搞这么多，完全是为了捕获神兽。[神兽，很厉害的宠物，本人认为对战时使用神兽是应该受到众人BS的]盘问完后，我就大方地放他走了。



终于，柳暗花明又一村。看见了，我的温泉！爽啊，我露两点地跳进了一个温泉（动作迅速哦），热腾腾的蒸汽散发至全身，疲劳顿消的说，好像我又变帅了。青蛙王子和小燕子也弹了出来，暖暖的浸着这温泉，瞧它们那得意样（体力恢复了，还精神得很呢，比宠物中心恢复强多了）！

哇！前面好像出现了一个魔鬼身材的物体啊，通常都是恐龙，所以我没有期望太多了。在我要明智地要离开温泉的时候，那物体漂了过来。不看还倒，原来是一个老太婆加蛋！青蛙王子当场FT，小燕子是雌的，不能FT，只能在狂吐了。更委屈的是我，早已FT的我，被那老太婆弄醒了，醒来后不小心又FT了（不要怀疑，正常人一个）。老太婆见状走了（老太婆的心理我们是不可能知道的，总之她走了就好了）当我第二次醒来的时候，我发现我身旁留下的那个蛋。怎么办？自然是收起来了，哈哈（付出就有回报，男人宗旨）



听说，这里是有一个道馆。于是，择日不如撞日，踢馆去！555，好热啊～这什么鬼地方，桑拿室？此地不如久留，速战速决。里面的人不知是不是热昏了脑子，他们的宠几乎都是被小燕子折磨而死了。很快里面的训练员全被秒了。“哼哼，只剩下了馆主了，让我华丽地折磨死他吧！”找了很久就是找不到，我Kao，一个小小的迷宫，馆主能躲在哪里？疑惑之际，发现一个头发庞克的

女孩站在入口那里，“咦，刚才怎么不觉察到呢？上去问问吧，也许她知道。”我Hiphop地走上前，“hei，Girl，知道这里的馆主在哪里吗？”结果她不屑地瞄了我一下，道：“我就是，但我不喜欢Hiphop，尤其是小孩！”嚯，看你嚣张的，等一下我让你彻底地崇拜我！”

于是第三次宠物大战开始，折腾一番后战胜了她的小驼＆大驼，最后是脏得不行的煤炭龟……“可恶，竟然输给了你这……高手。”她很沮丧的样子。第四个徽章获得！



刚出门，哇，春子闪进我的眼睛。“春子，有什么事吗？”我很害怕地说。（只有一个圆圆没挂点的我当然害怕啦）“你正在收集徽章吗？原本想和你决斗的，看来现在没有这个必要了，给你这个，过沙漠时有用。继续努力收集徽章吧，当作是为了我。”春子有阴谋地说，说完，走人。当时的我吓出了一身虚汗（感冒了，555），现在和我决斗，我岂不是死得很惨？暗爽之中我来到了春子所讲的那个沙漠。



第五章 ▶▶▶▶▶ 大义灭亲

进入了风尘仆仆的沙漠，我便感到一阵晕厥，“好大的风沙啊，快点走过去，哦哦~”风沙小了，这时又轮到爆大的太阳正值当空，晒啊晒，晒得我甩皮甩骨，惨啊。咦，前面的是虾米？沙塔一座，还是海市蜃楼？不理了，冲过去先再说。还好，是真的，走进去一阵清凉，不，是阴凉。塔里逛一下吧，也许有什么好玩的，走着走着，来到了塔顶，嗯？那是——两个蜗牛化石，哇，值钱的东西。环望四周，偷阴阴地收起一块，动作迅速的说。刚要碰第二块，突然整个塔震了起来！［可能是引发了宝物机关］小命要紧，立即拿出我那最帅的坐骑，飞奔而下。塔震了8秒，塌下去用了18秒，我亡命逃离沙塔的时间是23<8+18，所以——没事。



虚惊一场，想到了老爸之前对我说的那番话，于是，我千里迢迢赶回天元市。几天还是几个月，说不清了，道馆不怎么变化，只是觉得整个变弱了（其实是我变强了）可以说，我现在是充满了信心！刚要踏进私窦，突然背囊一阵骚动，了解了一下，原来是蛋要爆开了。看它爆得那辛苦样，好像孕妇临产的模样，（青蛙王子忙着拿热水，小燕子忙着拿热布）几分钟过后，蛋终于完全爆开了。圆圆的嘴巴笑得好像在说：“光迷，可喜可贺，是个可爱的小女孩啊。”真的？谢谢，真的太谢谢你们了，记得来喝满月酒啊！



踢馆要开始了，只是觉得踢自家的感觉别扭。我是否能克服这种不利的想法，顺利踢成功呢？又是像往常一样，老爸的鸡肋训练员被我全秒（怎么道馆的训练员都是这么菜？不解），很快地，

我来到了老爸的那个最终房间。见到老爸，我感触地说："老爸，啥事不理答那（感触说出了日语，请大家自行翻译），现在我大个仔啦，我想我有能力踢你的馆，给次机会何如？"咦，怎么多了个心技体的匾牌，难道老爸这段时间也在努力？老爸见到我，心里很高兴吧，他控制着自己的情绪，微笑地说："嗯，啥事不理答那（老爸会讲日语？汗啊）你果然还是那么幼稚，不过幼稚得来带着很强的力量[这力量是很复杂的，不解释了]，这我感觉到了，似乎是达到了我所预期的条件。好吧，光迷，我们就来一场堂堂正正的宠物战斗吧！"

战斗开始。以下略去XX字（总之非常残酷，带亲情的战斗嘛），搞定比奇熊、狂猴和大飞鼠，Winner=光迷！"光迷，你真的长大了，老爸感到很欣慰，有没有想过留下来帮老爸我看理这道馆？"不会吧，我大好前途，你要我留下来做SB？"算了，我还是继续旅行，旅行适合我。老爸，帮我向妈妈问好，还有，我很快就会回家了，叫她不要牵挂。最后，别假装忘记了，给我徽章。"就这样，第5枚徽章入手！



这时，道夫的父亲冲了进来，"啊，光迷，听说你回来了，我现在才有机会报答你对道夫的教导，来来来，到我家便饭一顿吧。"没等我答复，便拖着我走了，果然是便饭一顿，不过也得到了好东西，滑板一副（秘笈3），爽！沉思着，睡着了……"光迷，光迷，醒醒。"睁开眼睛，朦胧发现一个银发的青年，原来是代后。"光迷，怎么睡在马路上？（对啊，我怎么睡在这里？）好久不见了，看起来你很精神啊，不过好像不怎么成长啊？"他嘀咕着。算了，我已经习惯了别人这样说我，我对他说："你怎么会找我？有事吗？""没什么，我只是来看看我期待的果子成熟了没有？既然还没有，那我只有继续等了。光迷，继续努力啊。"说完一通听不懂的话，就走了。本来我已经够烦了，他还给我打迷，哼，不想了，就冲你那句，我踏平这条路！（关这路的训练员啥事啊？他们惨啊）



一路过来，我以强捍姿态解决对手，不时有训练员后言后语："压迫感太大了，我无法取胜……"这一切，我抛诸脑后，心里只是想着，我要长大，我要长大！（真心话）

中途我发现了一个果园，哇，好大啊~好想要吃哦……这时从屋子里出来了一个老人，他微笑着对我说："小伙子，果园我可以让你打理，毕竟我已经老了，不过，你可要对这果园的一切负责，包括果园的任何东西，你做得到吗？"我想了良久，说："我不进地狱谁进地狱，我扛下来了。"好多果果哦，开心死我啦，不过我也明白，一定要栽培好这个硕大的果园。

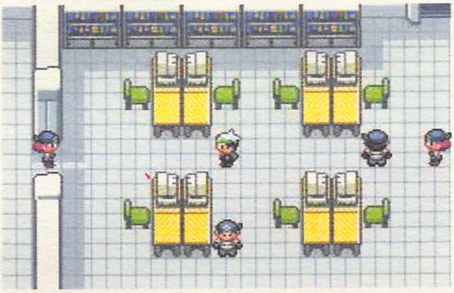


道路旁边有一个房间，里面有个姐姐，喂着一大群的小海鸥。"哇，好可爱啊（其实是说姐姐可爱），也过来让我喂喂。"没走近，小海鸥们飞出了门外，泛起一片羽毛。姐姐眼睁睁地看着我，眼光里带着一丝的可怜和无奈。我这是干了什么？

继续践踏这着条路，一路上风风雨雨，渗透了我全身。可能是战斗得太多了，宠们不禁显出疲惫。"大家努力啊，坚持过去便是宠物中心了，青蛙王子，你是队长，给点魄力大家看看！"青蛙王子真听话，逼自己使出全身的魄力，乃至力

量，竟然进化了！不可思议啊。

闹哄哄的野战好像战不完的样子，我只能暂且避一下风头了，去前面的宠物中心看看，不料，昏了头的我，冲进了这所所谓的“宠物中心”，发现没有护士小姐，有的尽是蓝人！晕，趁我病，拿我命？还好，我逐个击破！（对付蓝人，再弱的我还是有对策滴）



不断击破，不断前进，看见蓝人Boss了，咦？怎么是个女的？哈，不管男女，不管老幼，大小通吃。蓝人就是蓝人，不是小狗就是蝙蝠，顶多就是狼狗，所以，噼里啪啦地，青蛙王子一阵舞动，就结束了。狼狗算什么，还不是夹着尾巴逃了。女Boss输得很彻底，当然是没话说啦，带着马子闪了。我又好像听到熟悉的语句：“我不直属于她的，我是来凑热闹的……”（做Boss做的被马子鄙视，我无语）这里的研究员非常感激我，硬要送我礼物，哈，虾米礼物，洋楼？跑车？美女？金银？还是脑白金？结果是一个小小的天气仪，No，这不是礼物，是累赘。但是他们就是硬塞给我，还踢我出门，说：“谢谢你啊，有空来坐坐哇。”

继续前进，一路挣扎着，大家可知我的痛苦？这时，最不希望出现的事情出现了，火焰鸡跳了出来！哇，吓死我了，还以为是我的，原来是春子的小鸡鸡，春子不顾我的感受，说决斗就要决斗。于是，一场很不公平的战斗开始了。还好，春子变化不大，还没到女大十八变的地步，所以，在春子面前，我还是胜利者，尽管我现在很弱。春子还是不逊地对我说：“你的确很强，不过我还是不认输，这次的失败我与礼物交换，期望着下一次和你的战斗。” 我强？但是有什么用？一切都是白费的。春子楚楚地看着我，也是第一次这样看着我，她好像也明白了点什么，心情有点沉重地离开了。

我自怨之际，墨镜男再次出现。真烦人！还好没有两句，墨镜男也离开了（当然了，见我这模样，还不闪？）自怨无用，还是向前看吧，还好，



到了下一个城镇，死不了。哦，不是城镇吧，整个热带雨林的。不理那么多了，补血先。Yeah，整个人舒服了。看来又要继续踏平这条路了，一路过去，野尸已经遍地了，但这时的心情好像出现了变化，我为什么这么做？能得到什么？什么才是重要？啊，头好痛啊，痛着痛着，我睡着了。“光迷，光迷，醒醒。”睁开眼睛，朦胧发现一个银发的青年，原来又是代后。“光迷，怎么又睡在马路上？你脸色不大好，而且你怎么好像变了一个人？”对啊，我变了，变得走火入魔，变得不可自拔。“你可是个人才，要努力，不要令我失望啊。”说完，留下一个透视眼镜就走了。当时他什么表情，我无暇留意。

现在的我只能漠然地走着，也不知多久，我才发觉我走到了一个小海口。蓝蓝的大海，对面隐约出现一座山。一位小姐很有礼貌地向我介绍：“前面就是落日山，失去生命的宠物的灵魂，在这里聚集着。”嗯，灵魂得到了它该有的归宿，我是不是应该也要肃清我的态度，去我该去的地方呢。

我回到了热带雨林，发现这里的确是有一个道馆的。Baby，我踢馆来了。瞬间，便来到了馆主面前了。（还是以往那么快清场）没什么好写的，可能是我的宠物强大吧，这次馆主打得容易，就两三下搞定了，然后呢？然后就徽章获得呗，简单呐，只是心里的感觉没有以往的道馆战强烈。



第六章 第一只神兽——古拉顿

终于来到阿田市，也许就是这里了。在这里，我的心情好了许多，为什么，看到春子了，这次终于不在路边出现了，而是堵在百货店前。难道是春子影响我的心情，与我心灵相通？呵呵，不理了，热情地接受女孩子的邀请吧。我上前搭讪（还搭讪？熟得可以生米煮成熟饭了）“呵呵，果然厉害，我想什么都知道啊。这次又想怎么样呢，小乖乖。”春子昂着头看我，“我刚学了读心术，这次来，我是想和你做一次了解，这次的胜败将影响我的未来。怎么样？来吧。”哇，说得这么严重，于是我三思了几秒，影响女孩子的未来？难道是要确立我们之间的关系！好呀。我跟春子说：“好，那就打吧”。春子是厉害了，只不过我更厉害了（原因请回故前一章）几下子，完事了（别想歪，我可是很强滴），就连春子都说：“啊，光迷，你太厉害了，看来我是接受不了这样的对待，我以后都不会找你战斗了，请放心，小遥，也许是很厉害的人吧，好好珍惜呀。我走了，拜拜。”啊，春子，你不是要做我的GF吗？（有了小遥，还想要个？贪心了点吧）看来我想得太天真了：“走好，88。”那时竟然不能说话了，我恨我的不争气。于是我狂扁了圆圆一顿，以泄我心头的隐痛。圆圆惨啊，被我打得后脑勺长出了个包包，狂哭。[其实是被我打到进化了，NPC主力队四只宠基本确立：青蛙王子，小燕子，蜂仔，圆圆]



春子走了，我也收拾好心情，来到了城里的选美中心，据说是最大的。果然，有点气派的说。我走到服务台询问了一下，不料服务员们过于热情，令我有点喘不过气慌忙之际，拿了个礼品（还有礼品，果然是最大的选美中心才有这样的免费优惠啊）就逃了出来。透了气就逛了这城，发现没有什么好玩的，就想到了游戏流程，对了，现在要去哪里？找不到可以去的地方，只好拿出背囊里的《绿宝石攻略本》了。攻略里说，是时候歼灭熔岩团和水战团了！我想：哦，原来这样啊，红人，蓝人，对不起都要做一次了。

红人到哪里找？既然是熔岩团，那么应该在火山里找到吧。废话少说，立即飞了过去，下坡时，突然感觉到强烈的地震，啊，火山爆发吗？快逃！不料红人的秘密基地出现。于是，我释放出小燕子和圆圆，给了它们指令：“你们在前面做前锋，杀敌人一个片甲不留。大声地叫出我们的口号吧，冲啊！”这就是我的秘密地歼敌计划了。



结果计划很成功，一路很顺利地杀下去。红人们的叫喊声断断续续，就是停止不了。可以推测，这次他们的阴谋应该是很大的了，到底是什么？我闯进了一个很大的地洞，吃惊的东西令我差点掉了下巴。数十部钻地战车，整齐地排在一起，红人太有钱了。越走越深，总不见底，令我开始有点烦了，洞里大喊道：“到底有完没完？我累了！”“什么事？什么事？”两个Sb钻了出来，呀，双胞胎耶。“什么人，竟然在这里撒野？”听起来就是不爽，我蔑视着冲过去，咻的一声，双胞胎挂倒了。这时，圆圆在另外一条隧道发现了异状，我第六感告诉事态好像很严重，就跑过去了解了解。结果，我的下巴又一次差点掉了下来：巨大的红暴龙沉浸在熔浆，沉睡的它依然充满力量。红人Boss拿出红宝石，不知道在上面做了些什么，红宝石突然发出一道红光，映射到红暴龙的额上。Boss念着：“古拉顿，复活吧。成为我们熔岩团忠实的仆人吧！”奇异的事情发生了，红暴龙惊醒，但是它好像有点惊恐，对我瞪了一眼，转身走了。“啊，不可能，你不可以走。为什么？”Boss失落了，悲痛了，转而化为愤怒，矛头当然指向我，说：“是你，是你赶走它的，不准狡辩，就是你赶走它的，我要用你为祭品，唤回我的古拉顿！”好，蛮不讲理，我来领教一

下吧。（红人Boss，你似乎不记得了被我虐待的惨境啊，这才是你最惨的事情）



搞定了他的几只怪兽后，红人Boss说出了他一生中最错的一句话：“我现在是充满了力量，厉害了N倍，看我的反击。”一个字，惨！（是他惨）两下电击,唯一熬得一下子的四翼蝠也挂了。说话不经大脑，竟然会是最高首领？你现在应该感到幸运，因为这里只有你我。（有你的马子，只会显得你更加的Sb）“走着瞧，下次我会不惜一切地打败你的。”说出了他一生中最错的第二句话，就逃了。

算了，穷寇勿追。当务之急是也快速地灭了水战团。可是，又去哪里找啊？这两个团就是神经病，出来带我去你基地不好吗？找着找着，找到了卡依市。我脑子里不断浮现出古拉顿的身影，的确，很强，那可是不能战胜的生物。为什么，因为是神兽吗？我想不明白，也没有时间去想。因为还有一个水战团！这时，我看见一团人围在一起，原来是记者采访。（我避）随着访问的结束，人席散去了，我上前刚要探究，突然一阵扩音器的声音：“哈哈，核潜艇一号我们要了，请不要怀疑，我们就是水战团！”

“啊～我的杰作呀。”科学家失慌无措。唉，你算好运了，我现在正是个免费劳工。一想到免费劳工，我心情沉重的说。“科学家，不要慌张，我可以帮你，不过成功与否就无可而知了。”科学家说：“太好了，现在的好心人就快绝种了，幸好让我遇见了，那么拜托你了。”哈，听了这话，心里另有滋味。（这话也几乎随绝种人变成绝种话了）

哦，看见了水战团，坐着核潜艇大摇大摆地在水上畅游，我的坐骑是皮皮鲸，捉了不久，很可爱耶,但就是游的速度慢。啊，水战团走远了。不是自夸的时候，赶快跟踪过去，竟然来到一个海上岛屿基地，进去一看，很普通，这时我就疑惑了，蓝人就这么没钱吗？唉，还是那样，不理了，杀呀！！



蓝人们钱是没有，可宠却是强了（比红人高两级左右，真所谓烂船也有三斤钉）但在我强劲的臂腕之下,他们都是弱小的。这里玩得很高兴，因为,我得到了史上最强的的精灵球——大师球！来到了最深处，只是见不到Boss。我自问道：“怎么Boss不在？难道我来错地方？”呵，一个蓝人眼睛锐利得很，我与他成30度的角（数学），他竟然能看到我，他很鸟地跟我说：“听过千里眼吧，来到这里都是值得跟我一战，来吧，我接受你的挑战。”千里眼我只知道葫芦娃的，说到挑战，看来你是会错意了。

与蓝人的小Boss对战，竟然给他当sb般的玩弄，小燕子被狼狗迷惑了，连续自扁3下，竟然满血还剩下5滴血！（看来这千里眼不是吹的）“来吧，你快了解小燕子吧，好让它解脱。”狼狗这时作出了丧尽天良的行为，用嚎叫把小燕子吹出了场外。（无论是对小燕子还是我，这可是无比的耻辱！灭了他！杀狗，今晚吃狗肉！）根据RP守恒定律，我很快地灭了他。刚要捉狗，却让他敏捷地逃跑了。他逃上核潜艇后，竟然厚颜无耻地再次说：“我是有任务在身，不然，我认真起来，你可不是我的对手。”我吼叫：“给我下来,我立即溶了你！”人家可是核潜艇，怎能



逃不了?

红人与蓝人的任务似非似真地完成了。那么现在，应该是向下一个道馆前进了。没日没夜地游，终于来到下一个城镇——道谷市。再次，我邂逅了金花（墨镜男，终于知道他名字了），这么有缘? 刚想上去痛扁他几顿，最后忍住了，还是少管为妙，当作看不见。往常一样，随便在平民家里走动，看看有什么宝物，结果赚了，拿到了高级鱼竿，红色的铁杆，外加透明色的钓丝，看起来分外有型。



说真的，这城镇可摸索的元素比较多，鱼竿得到了，也得到了王者之证。不禁如此，我还在宇宙中心看见了代后。出于礼貌，我没有上去打招呼，而是我慌忙逃离宇宙中心。此外，我发现了一个秘密，原来这里是代后的家，难怪会见到他（代后癖好：收集奇怪石头）。

又是踢馆的时候了，听村民（玩得太多的RPG所造成的习惯称呼）说："这里的馆主是双胞胎。战斗起来可是很厉害的。"我听了不明白。管他利不厉害，我就是要踢！蜂仔神勇，没有哪只宠不被蜂仔碰碰就挂点的（用那招暗影球可厉害了）很快地，来到了馆主前面，不，是馆主们的前面。跟馆主说了几句，但他们说得都是重音（2人在说嘛），偶听不惯，也没兴趣知道他们说什么（只是纯粹的礼貌）"那么就开打吧"，我说。

这场战斗可真是不容易，一个人对2个人，前面的天然鸟和黏土偶还好说，月石和日石真是够呛，惨状这里就略去不说了，最后，我拿到了徽章才发现，我也只剩下蜂仔一宠了（证明超能是挺厉害的家伙，大家要注意了）。佩服之余，发现红人们出现在宇宙中心，呀，我有一种不详的预感……

第七章 ▸▸▸▸▸ 神兽之纠纷

第二天一大早看见红人一大堆人马，看来有大茶饭啊。马子们整齐地跟在红人Boss后面，兴冲冲地奔向宇宙中心。我尾随其后，也跟着走进了宇宙中心。不料被红人在门后暗算了一下。不过还好啦，对手是红人，所以暗不暗算都一样（给我秒）。一楼的解决了，上二楼，结果再次被暗算，三面一起来，再秒。 好了，场清得差不多了，怎么不见Boss? 不见Boss，反而见到代后了。"一对二，有点困难啊，不过，光迷现在应该赶到了吧?"代后好像很镇定地说。呀，代后真的不是常人啊，怎么又知道我会来。暂且不理这些，灭了红人Boss先。第一次和NPC 2 VS 2，好紧张呀。看到代后的宠，硬梆梆，冷冰冰的（冷血物体?），我就有了不寒而栗的感觉，能力值六百的钢螃蟹耶！还好他不是我的敌人（以后就不知道了）。战斗中我简直是绿叶，红花般的代后招招逼人，招招杀人！"钢螃蟹，彗星拳！"代后疯狂喊道。"汪"、"啊"，人狗声音混杂着叫喊，一会儿，红人的宠狂挂，到最后一只断气的时候，钢螃蟹只是黄血，厉害啊！（因为我是绿叶，所以红人们都是专门攻击红花的，我这时就疑惑了，一个人都可以解决的事情，为什么要等我来呢?）

红人的计划再次失败，自己无能可以干什么?





只有逃了。红人们走了，这场宇宙中心风波也就平息下来了。代后脸上不是感谢的表情，而是感到十分的欣慰，他带我到他家，跟我交流了良久，给我的最后一句话是：“差不多了，再成长吧，到那时候，便是你我交战的时候了。”我听了感觉交集啊，遇强愈强的我很渴望与代后交手，但是他那无比的攻击力却让我望而却步，我到底要怎么样？代后这时又说了最最后一句：“不用迷惘了，只管向前吧，船到桥头自然直。”说完，他满足又期待地送走了我。喂喂。我肚子饿了，就不能让我留下便饭一顿吗？

饿着肚子四处逛，四处游，游着游着，突然接到春子打来的电话：“我发现了大的青色的宠物在天空上飞，可能是神兽啊，我该怎么办？怎么办？”春子的声音，好甜啊，可是，我饿啊，饭啊，你在哪里？再游着游着，来到了一个很奇怪的小岛，貌似其他地方还有。大家看，这里有什么秘密呢？



今天发现的东西还真多，让我看见了一艘破船（竟然是浮着的，会不会是幽灵船？）太饿了，只要有食物，就算前面是如花般的物体（如花，大家都知道吧）我想我也会毫不犹豫地扁他万顿。于是，破船冒险行动开始。千辛万苦找到仓库的钥匙，打开仓库时只发现只有机器13（为什么不是食物！）不能气馁，再找！发现船里有个奇怪的水潭，饿扁了一轮的我只有用尽最后的力潜水过去，看到宝了，几个锁住的房间，最后，破船已经被翻了几遍了，几乎都是圾垃，唯一不像垃圾的是那个探知器。算了，还是不要在路途里找食物了，到下个城市——双鹿市吧。

很蓝的水，不，是很蓝的天倒映到很清澈的水面，世外桃源的村庄果然能给人一种舒服流畅的感觉，皮皮鲸高兴地蹦蹦跳跳的，水面一片涟漪，好高兴呀。蓝蓝的湖对面就是道馆了，想不到啊，这么快就要道馆战了，快步跑向道馆门前



，来了招戴志伟的冲力射球，结果糗呀，脚肿了，门没事[第一次踢门不成功]怎么能糗呢？我的宠们，上啊，给我拆了这门！宠物们摩拳擦掌，兴奋的呢。正要全体大爆发的时候，我突然预感，我要去水道R128找蓝人，因为将要有一场毁灭性的灾难发生在这个可爱的星球上！

沿着水道一路寻找，结果给我发现了核潜艇一号！原来上次的是他们的调虎离山之计，大摇大摆地回去秘密的秘密基地，啊，但是我竟然没有想到，真是笨啊！狂拍脑袋（圆圆的脑袋而不是我的）。清场巨快，一下子来到了基地深处，圆圆再一次地发现了异状，我第六感又一次地告诉事态好像很严重，又一次地跑过去了解，结果，我的下巴又又一次差点掉了下来：硕大的蓝鲸鱼潜浸在深海潭里，沉睡的它依然充满力量。这情景和上一次看到古拉顿的几乎一样，我现在能怎么样？不出所料，蓝人Boss出现了，他不知是高兴还是奸诈地说：“哈哈，还是你行。”。蓝人Boss拿出蓝宝石，不知道在上面做了些什么，蓝宝石突然发出一道蓝光，映射到蓝鲸鱼的额上。于是蓝鲸鱼就苏醒过来了，它憨憨地瞄了我一下，倒着游走了。“啊，不可能，你不可以走。为什么？”Boss失落了，悲痛了，转而化为愤怒，矛头当然指向我，说：“是你，是你赶走它的，不准狡辩，就是你赶走它的，我要用你为祭品，唤回我的海皇牙！”（超级熟悉的对白，所谓历史有惊人的相似之处）没办法了，你要让我灭你，我又怎能拒绝你的恳求呢？成全你！

这战太血腥了，故要略过。只不过，蓝人大Boss总比小Boss更胜一筹，这里不得不提一下他的过人之处和作为黑帮老大的冷血残酷。上次好像是小燕子吧，给他当sb般的玩弄，这次轮到青蛙王子了，不仅给他当sb般的玩弄，而且还严重加激烈地打击了青蛙王子的自尊心。青蛙王子又是被狼狗迷惑了，连续自扁3下，竟然满血变红血！未



等青蛙王子反应过来，狼狗一口了结了青蛙。“小燕子，给我摧残它，最好给我溶了它！”两下羽击，狼狗挂点了。蓝人Boss叫着说：“啊，输了。不可以就这么完了，我还要找到我的海皇……”这时，出现了另外一把声音：“你到现在还不清醒吗？不要再想着什么古拉顿，海皇牙了，到海面上看看吧，也许你的想法就会改变。”原来是红人Boss。三个人一同走出海面上，发现天气骤变，突然袭来一阵强风，应该算是台风吧，一盘一盘的雨倾面而来，应该可以砸死人吧，风雨交加的天气，令我确信我的预感是真的。蓝人Boss似乎发现了什么，暗暗自语地说：“什么……这个家伙，我……没有”说完和红人Boss向双鹿市出发了。喂！什么态度，当我透明？现在不是和小人计较的时候，我也飞回双鹿市了。

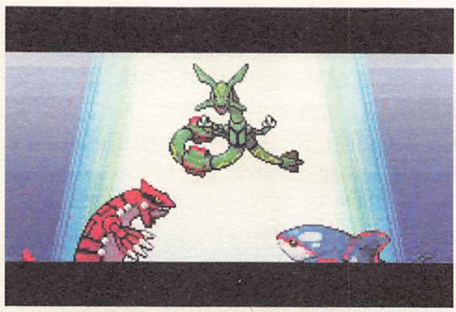
不回还好，回了更大件事，古拉顿和海皇牙两雄对立在湖中央，不断地挑衅对方，也不断地有攻击的动作，看来天气的异变是它们引起的。那么解决方法是？这时，我看见了代后，他在向我招手，应该是要告诉我什么东西吧，干着急也不是办法，听听代后这次又能怎么样。“光迷，这次是灾难，雨水能淹没世界。我知道你想消除这灾难，那么我就留给你这个绝好的机会，去觉醒寺找见则，他可能有办法。”



来到觉醒寺的时候，我立即被那朦胧中带点透明的红蓝宝石吸引住了，“哇，不是梦吧？这回发财了。”暗爽之际，见则冲了过来，一副相见恨晚的样子说：“呀，你就是光迷啊，果然一表人才，来来来，此地不宜久留，我带你去拯救世界。”啊～我的红蓝宝石，你这家伙，说得好听，分明就是想独吞！我恨你！见则一路拖着我，很猛地拖，生怕我回头捡他的宝石，哼，守财奴，再恨你一次。

我被他拖到了天柱，说是天柱，却不是很高。据说这里有着另外一只神兽，也只有它，能平息这次的恶劣天气，阻止这次的灾难的发生。见则说：“你现在的行动很简单，只要找到那神兽，以及唤醒它就行了，那么我走了，你好好努力啊。”现在我对他除了恨，也没有什么好说的了。不理了，上去。由于柱不高，路也好走，很快地爬到了柱顶，啊，看到了，是那只宠物吧？巨大的青节龙卷缩这一团，安定神闲地沉眠着，无视着这即将灭世的灾难。

嗯～～到底怎么唤醒它呢？难道要用宠物去扁醒它？那可是神兽，惹不起，咋办？正着急着，它却自己醒过来了，它全神地看着我，过了会儿，它才发现了天气的异变。[我就这么吸引人吗？难为情的说]这时，它抖动着，旋转着升上天空，一下子消失得无影无踪。我也不能逗留在这里，立即也飞回了双鹿市的上空，竟让我看见了奇景，就像只有电影里才会出现的景象，天空龙驱赶走了2只神兽……



经过这么离奇波折的过程，饱受煎熬的大气层终于可以深呼一口气了。天空万里无云，湖水蓝得清澈。神兽们都消失了。道馆前站着四个人，两个懊悔的Boss，一个满意的代后，一个守财的见则。Boss俩对我说：“你叫光迷吧，谢谢你，我们已经找到我们正确的去路了，之前带给你那么多麻烦，希望你能原谅我们，万分之抱歉。我

们走了，有机会再见吧。”好正经的一句话啊，我也相信他们改过自新了，早已原谅他们了。代后对我说：“光迷，你这次的行动令我很满意，看来你已经长大了，我随时都可以接受你的挑战，不过，我还是希望你能通过见则这一关，然后再向我下挑战书。”“我记住我们的约定。”呼，还好不是现在开打，不然的话应该会死得很惨啊，捏了把汗。最后，见则跟我说：“向我挑战可以，不过，我会在冠军之路等你，等你的到来，到时再一决高低吧。”哼，我知道你现在没空，忙着去收集红蓝宝石！

四个人都走了，那么，现在是踢馆的时候了（站在道馆门前，哪有不踢的道理）走进去，一阵冰凉，原来是冰道馆，冲啊！看见了一堆冰美人，老少都有，一一搞定，那么就剩馆主了。这时，馆主说话了：“来者何人？竟敢深夜踢馆？”他不说话我还不留意他呢，留意了一下，还发现这馆主样子挺滑头的。于是我清了清嗓子，说：“赫赫有名的光迷听到过吧，与赫赫有名代后齐名的上进好青年（亏我自己说得出来），倒是你，也报上名来！”馆主似乎慌了，也自报了姓名：“我叫见则……”假冒的，以为我不认识见则吧。咋办？还是不拆穿他。那个真见则，到底要搞什么鬼，似乎还有很大的阴谋在后面啊，不拆穿他也许能发现到什么。我于是转移话题，说：“问你个问题，怎么下面全是女训练员？男的哪去了？”“怎么没男的，我不是男的吗？”他说完似乎很惊恐，像是说错话了。看来聪明的我是发现了一点线索了，就是这滑头的馆主以前是这道馆的训练员[为什么这样说，从我微妙的问题和他愚昧的回答发现，他就是这个道馆的男训练员，现在见则发财了，离馆而去，所以让唯一是男的他顶替一下馆主的位置，就是这样]既然不是正规馆主，那么我就可以像往常秒道馆训练员那样折磨他了。（所以，小战就不写了，不过他的



海马王还是值得注意的）。第八个徽章获得！然后，要去寻找那真见则了，见到他，海扁万顿！恨啊~（我的红蓝宝石！）

第八章 ▸▸▸▸▸▸▸ 冠军之路

游了半个海洋，终于看见山优市了，好美丽啊，周围鸟语花香，令人有着前进向往的感觉。这里人间天堂，难怪冠军之路要选择这里了。现在不是沉醉的时候，而是要证明我的实力，努力这么久为了什么，怎么能止步于此？



此时，金花再次出现，他说：“光迷，你终于来到怪兽联盟了，我期待着你更好的表现，为了你未来的荣光！请努力，不断地强大下去吧。当你成为冠军联盟盟主后，我会来找你。带你去做正经事。”说完就走了。到达冠军之路的尽头还有一个山洞，而在这里，我看见了道夫，原来他也变强了，不再是以前的小鬼，他信心满满地对我说：“我觉得我已经很强大了，我希望能跟你再来一战，我有信心能赢你，接受我的挑战吧。”告别了道夫后，我继续前进，山洞里，让我看见了训练员们的强大，也让我明白，什么是一山还有一山高，山洞的最后一战竟然是和一对龙凤胎的猩猩王对决！终于来到了冠军之路的尽头，那么，也不能逃避什么的了，只管前进吧！



走进里面，我清醒了一下自己，为了更好地表现自己，我战前做好了一切的准备。那么，找见则去！准备是可以了，不过实力真的没问题吗？很令人担心呀。咋办？不理了，只管上，人生就是这样（男人宗旨）。

爬过一段很长的天梯（年轻就是好，稍微一点小累），眼前便是一个很专业的战斗房间，里面的应该就是见则吧？我英姿而不乏豪气地跨步走进房间，里面空荡荡的，排灯照射着那比赛专用场地，很耀眼，却是中间那个人，使得整个场地就少了一半的战斗气氛。限于篇幅，历史上最华丽的对战就略去不写了……



胜利后来到了传导房间，见则带我走到传导机器的前面，说：“不要犹豫了，你就是盟主。战胜了宠物联盟，你的名字和战斗的伙伴们都会记录在这机器上。”机器很稳定地运作着，前面的大屏幕随之闪烁着。以下的便是机器传导出来的画面：我的宠物和我的帅照～



漫长的旅程终于完了。我踏上我那帅帅的红色坐骑，向着家的方向去了。迎面吹来的清风，格外地舒服，仿佛令我卸下了一身的重担。绿绿的草原随风飘舞，一阵阵清香气息扑鼻而来，心情也跟着好起来。日渐升起的海平线，无限地延广着，看着心胸无比的广阔。我熏陶了，沉醉了，无疑这是我应得的。这一路走过来，这感觉最好。享受着美好的时光，眼前忽然出现了一个熟悉的身影。这，不是小遥吗？（因为春子在研究所帮她爸爸工作着）怎么会在这里？顿时我心情十分地交织，包括伤感，思念，喜悦……我有很多话不能一时能说得清楚。于是，我加尽油门，追了上去……

最终章 ▸▸▸▸▸ 未来的日记

朦朦胧胧地醒过来，也迷迷糊糊地发现自己躺在自己的房间里。啊，冠军之路结束了吗？还是我本来就是一直在做梦？拍了拍自己那没记性的脑袋，总是想不起来。



下楼后，我意外地惊喜，老爸回来了。老爸很自豪地说：“不愧是我的儿，拿下了这个宠物联盟盟主的头衔，为了表示我对你的鼓励，还有我对你更高的期望，这船票你拿好，这将是你令一个新开始。记得要坐船去战斗区域哦，金花可是给了我很多钱（—_—b有多少？），哦，说多了，那么再见了，记得要正确地掌握自己的未来！”说完很慌地走了，（我都还没和他说一句）很明显是为了逃避我等下对他的追问（追问什么？当然是他和金花的关系呗）。

老爸走了，就轮到（这是必然的）老妈很感动地说：“我的乖宝贝，原以为你回来了就可以帮你相体，找个好媳妇（什么思想，老妈的怪毛病又犯了）。可是你又要去旅行了，妈舍不得啊，来，抱抱。”我和妈妈很深情地拥抱着，我悄悄地跟妈妈说：“妈，表哭，我答应你，这是最后一次了，当我回来的时候，便是我们一家团团聚聚，幸幸福福的时候。等我的好消息，我

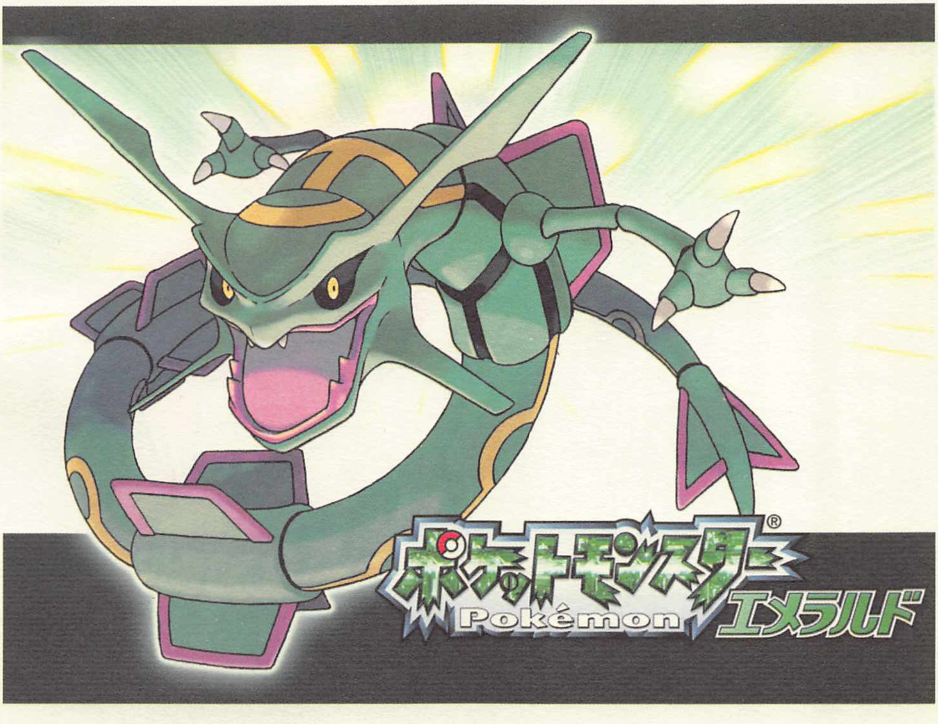
很快就回来了。”说着，电视报道了一则新闻：在芳缘地区，飞来了一只神秘的宠物，这到底是什么……

我来到了研究所。原来大家早已准备为我送行了，博士（还是变态佬的装扮）上前跟我讲：“光迷，你长大不少了啊，年轻人多出去走走是好的，临别我没什么东西给你，就帮你转换一下图鉴吧。”不一会儿功夫，我的图鉴变成了全国图鉴，这时春子也跟我告别了，感觉和平时的她不同，最后她说了一句令我费解的话：“多亏了光迷啊！”

挥别家园后，我便去了代后的家，因为我们还有一点私事（男人之间的事？）。来到代后的家里，发现是人财两空，留下的只有一封信和一个精灵球，信里说：光迷，不要怀疑，这信是写给你的。当你看到这信的时候桌上的宠物就已经是你的了，就当作礼物收下吧。还有，我会在芳缘的某个地方等着你，希望你完全觉悟了，再来解决我们的私事。悄悄地告诉你，你的最后之战，我看了，很精彩，不过，你还是需要成长。相信我的话吧，你是有无限潜力的优秀训练师。我也坚信，我们的决斗会是最精彩的。

来到阿田市港口。我已经看到将要出发去战斗区域的豪华油轮，在上船的瞬间，我回望了一眼这可爱的土地，生我养我，莫过尘土。接着，我便信心满满地上船了。大概几个小时的水程，新大陆——战斗区域终于展现在我的眼前，这一切在我眼里看来都是新鲜的，好奇的（好紧张啊，好紧张啊！）。我理了理发型，抖索了精神，在这新大陆踏出我光明闪耀的第一步……





口袋玩具周边





口袋玩偶购买攻略之三代比较篇

口袋玩偶的发售从金银到宝石，DP已经数不胜数，不知道你的手里一共有多少种呢？ 金版收集的简单，银版收集开始变得困难，到宝石版收集已经成了不少人心头的困扰，原因其一是TOMY厂家出版速度慢，其二是买不到正版，甚至可以以假乱真的盗版都买不到。Terror也是正在为收集宝石版而困扰，或者口袋玩偶的收集热潮真的已经从金银开始就黯淡了，但这却也不能影响到口袋迷们的热情。今天Terror就给大家介绍一下这3代玩偶之间的不同所在。

口袋动画到目前的DP，中文翻作新世纪，让人觉得口袋妖怪系列又进入了一个新的层次。尽管如此，最令人怀念的、最经典的莫过于老版口袋。既然是谈三个时期玩偶的不同，自然是从金版开始说起，请大家看图中的九尾、大食花、镰刀盔。大食花是笔者的第三只（最新出版的，比起以前的做工更胜一筹。）从最古老的九尾以及镰刀盔来看，都是笔者在2001年左右买的，虽然做工比起盗版自然是好得多，但跟以后出版的类型来比却存在着一些小缺点。跟购买时间较晚的大食花来比较，九尾和镰刀盔显得光滑但却无光。仔



细看九尾的尾巴，也可以看到上色的不均，而大食花就不同了，无论是上色还是做工，都非常的好，这只要拿出笔者的旧大食花就可以看出来。或许世间没有完美之说，纵然新的大食花无限好，但跟旧的比起来缺点还是有的，新大食花的底座多出了两块塑胶，于是厂商在它背后凿了两个洞，这些旧版的是看不到的。当然新出版的并不代表可以淘汰旧的，只是时间先后的问题而已，所以各位玩家不必“喜新厌旧”。

接着是银版，这些做工比起金版来说更进一步，也许是盗版看多的缘故，不过差别真的是蛮大的，做工都很好，而且摸起来非常的光滑，甚至超越了以后的宝石版，图中的雪拉比、大力鳄、月精灵是盗版商曾伪造过的，但像图中那种样式的盔甲鸟和黑鲁加却没见过盗版卖。



无论是做工还是外形，这套玩偶都非常的精美，而且出版速度很快，最具代表性的就是狃拉（汗，怎么又是它……这该不会是作者的偏见吧！）。的确Terror很喜欢狃拉玩偶，虽然是金银版时期的，但即便是最新的珍珠钻石所出版的进化形态也无

法跟它媲美。请大家看图中的两只狃拉，普通的狃拉跟进化形态站在一起，个子都高出一截（如果不算新的头上的东西的话。）外形没得比，两只各有特色，能说的就是做工，进化形态的外表不免有些粗糙。站姿做的也难免有些不尽人意，或许是性格的关系吧，进化形态是往外伸着一条腿的，因为喜欢耍酷，所以有些站立不稳，从侧面来看，脑袋的形状又有些奇怪，整体来说，看起来只会比狃拉小，似乎显得狃拉才是进化……



很想多说一下银版的玩偶，笔者对这些有着一种特殊的感觉，也许是因为从那个时代开始就盗版横行，买起来很困难的原因吧。请大家看一下图中的日精灵，这只日精灵是盗版的，但看起来跟正版无异，不过缺点在于它的腿，仔细看就会发现，两条前腿不着地（旁人：人家会超能力啦！）其次是火暴兽，这只也是盗版。跟正版的区别在于头上的火，正版肩膀上的火焰看起来颜色鲜艳，而且比较薄。然后是月精灵，这只月精灵也是盗版的（怎么又都讲盗版？），跟前面提到的那只正版比起来，这只的颜色有些发灰。缺



点跟太阳精灵一样，其中一条前腿不着地。说到这里大家大概心里也有几分明白笔者的意图了——当年的小部分正、盗版并没有太大区别，这个时期出版的玩偶做工都比金版好，所以比较推荐大家从这里开始着手收集。

最后说的便是宝石版了，自从宝石版游戏发售到现在已经3年了，但只是区区的138个玩偶却连一半都没有出版，这跟当初的金银比起来真是逊色不少了。TOMY厂家本着一个月两只的速度出版着，而且经常因为特殊原因而不出版。所以让盗版商逍遥自在，盗版宝石版玩偶随处可见。说到宝石版，大家自然会想到三主角。不错，宝石版的三主角便是最先出版的，随行的还有固拉多、吉拉祁、阿勃索鲁（对应当年七夜许愿星电影的上映）。





图片中便是口袋宝石版的三主角，因为笔者没有买到巨沼怪所以只有以一张官方的图片顶替了。从宝石版的三主角便可以看出来，TOMY公司应允了口袋妖怪新世纪的招牌，玩偶也开始变得更加新颖。就像口袋无论是动画还是游戏，从宝石版开始都是一个很大的转变。虽然最先出版了三主角，但并不代表TOMY会按照图签顺序来出版，图中的火焰鸡、蜥蜴王、巨沼怪也是很久以后才出版的，似乎TOMY公司是根据精灵们在动画中的出场顺序而出版的，这也是“骗钱”的一种手段吧！宝石版的玩偶看起来颜色亮丽，做工也更是精美，不过因为初期刚出版的时候，还是新产品的尝试阶段，所以存在很

多缺点，特别是初期出版的几只，很容易掉漆，而且材料有些软。甚至有的到了夏天会因为气温过高而产生变化。不过现在已经不会了，TOMY公司的宝石版已经超越了曾经的任何一个版本，请大家看图中目前最新出版的几只精灵。



图中的六只，无论是从外形还是做工看来都很漂亮，从裂空访问者那时候TOMY公司就开始走这个路线了，这些品种的玩偶手感非常好，再也不会出现以前的掉漆、发软等现象了，甚至会有种坚硬的感觉……请大家继续看下图中的三只Terror所收藏的精灵，蜥蜴王、铁螯龙虾、沙奈朵。

这三个的出版时期都是裂空以后，所以看起来无异，特别欣赏的便是铁螯龙虾，真是应了它那



坚硬的外表，看着这个闪耀着光芒的玩偶，似乎看到了它那两把坚硬的钳子……呵呵，回到正题。蜥蜴王想必很多玩家都想买吧？这个玩偶曾经被Terror贴去过论坛，很多人都说正版蜥蜴王好漂亮。最后要说的是沙奈朵，这只玩偶可以说是虚有其表又可以说是栩栩如生……说它虚有其表是看起来很大，感觉拿在手里会很重，可恰恰相反，拿在手里很轻，几乎没有重量，这就也是说它栩栩如生的原因了，这只小精灵是中空的，两条腿悬在空中……总体来说，宝石版的玩偶真的很不错，也是比较推荐收集的品种之一。

文章的最后略提一下珍珠钻石的玩偶，任天堂为了宣传，特意做了特别版的珍珠钻石玩偶，透明的精灵。以前买过少数几个透明的精灵，个人不



是很喜欢这种，请看图。不过需要要说明的是，珍珠和钻石版的玩偶也随着游戏的发行逐渐推出了，由于是新的开始，D版的产品还比较少，不擅长辨别的朋友不妨在这段时间抓紧入手，买到自己心仪的口袋玩具。

接下来的图中便是两只Terror所收集的，狃拉的进化型和流着泪的胡说树。图中胡说树眼角的白色物体便是眼泪。看来这次的TOMY公司更加



卖力制作了，连精灵们的性格都在玩偶种体现出来了，真是比较期待。

到这里，就已经将目前全部的玩偶比较完了，不知道大家在阅读的时候，会不会喜欢上Terror的照片呢？而这篇文章对于大家的收集是否有帮助呢？这些问题全部留给了自己，祝福大家新年快乐呀！在新的一年有更多的幻想，更多的期待。

文/Terror

口袋妖怪玩具购买攻略

口袋妖怪玩具名目繁多，要是想全部集齐是不太可能的，不过别急，因为比较著名的口袋周边产品生产厂家也就那么几个，他们生产的玩具也比较有收藏价值，下面我们就来一一介绍，并教大家如何识别盗版的模型！

AULDEY/TOMY公司

POKEMON. TOY. POKEMON. TOY. POKEMON. TOY. POKEMON. TOY

金版篇



限于篇幅问题这里只给大家列出少数几个口袋妖怪玩偶，以上这些玩偶全部出自TOMY公司，在国内的玩家想必对于这家公司绝对不会陌生，因为国内的盗版玩偶很多都印着TOMY的标志。其实在早期，国内曾经有销售过其它公司的口袋玩具，那就是AULDEY(奥迪)，AULDEY公司大家都知道吗，当年的四驱车等都是这个公司出的。奥迪公司曾经出过部分金版1－151只口袋妖怪的玩具，这里先说一说AULDEY和TOMY的一些不同之处。

首先是包装，国内很难买到正版TOMY玩具，即便有，价格也非常贵，在100作用。所以平常包装是看不到的，大家看到的盗版玩具只是用普通的塑料袋罩着而已，AULDEY的大概都见过，是一种硬纸板，上面写着“大家来收集宠物小精灵”“宠物小精灵收藏品系列”之类的话语，纸板下半部分有一个突起的塑料罩着里面的玩偶,这种就是AULDEY公司的产品，它的分别应该更广泛些！这些玩偶一部分是一个装的，里面赠给一张折叠的小图片，是关于妖怪的介绍,当然不止你买的那一只，图片全部都是玩具的照片，类似于上图。偶尔几个特定的妖怪会赠给特定的赠品，例如皮可西内附皮皮玩偶一个，菊石兽内附菊石化石一块（当然是塑料的，呵呵）等等……也有一部分是两个装的，两个装的没有发现赠给什么东西，大部分都是宠物的进化形态装在一起，也有部分不是，例如吸盘魔偶和迷唇姐也被装在了一起。

不管是一个装还是两个装，AULDEY公司的这种玩具现在已经很难找到了，那批玩具估计都是98－2000年左右出版的，自此以后AULDEY再也没有出过这类极具收藏价值的玩偶了。当时的价格笔者还记得，一个装的是10.5人民币，而两个装的则是17.5左右。

正版的TOMY包装则是一个精美的小盒，里面没有赠给任何东西，这个日本的价钱大概要294日元左右（没有加税）。美国纽约的Pokemon Center要3.95美金(没有加税），这两个数字换算成人民币也不少了，任天堂

真的很能赚钱哦！

其次说一下AULDEY和TOMY两家公司部分玩具的不同，大家请看图片里面的妙蛙种子和妙蛙草，这两个都是TOMY公司的，难免让人有点不满意，这方面AULDEY公司则做的比较好，限于部分原因，这里没有图片列出来恭大家鉴赏实在抱歉，火恐龙和卡咪龟，这两个造型跟AULDEY公司的完全一样，不过AULDEY公司还有另外一种造型。不知道玩家有没有留意到AULDEY公司曾经出过一种精灵球套装的玩具，里面则了有一只宠物小精灵以外，还有一个大师球，大师球栓着一个绳子，球可以打开，里面有个塑料的开关，只要碰到那个东西，球就会自动扣上，那就可以收服宠物精灵啦！ 就是这种精灵球套装，AULDEY公司只在这种套装的里面发售过造型不同的小精灵，例如张牙舞爪准备战斗的火恐龙，愤怒的卡咪龟等。

皮卡丘，这个小家伙的造型可真是层出不穷，图片这种造型AULDEY公司没有出过，但是这个比起AULDEY那个肥肥胖胖的形态倒是可爱不少。耿鬼，TOMY公司难道是为了配合幽灵的特性吗？把耿鬼做成了透明的，AULDEY公司的是黑色的耿鬼，笔者更喜欢AULDEY公司的耿鬼，因为透明的看起来实在是……

这个两家公司的产品犹如飞天螳螂的两把镰刀，大致相同，只是TOMY公司的更锋利一点罢了。

银版篇





这个说起来有点惭愧，AULDEY公司没有出过任何一个银版的口袋妖怪玩偶，同样，在国内也很难买到正版的TOMY玩偶，因而这次盗版商的胆子更大了，造型也设计的跟正版大不相同，不过那种可以跟恶搞图片媲美的玩偶估计很少有人会买吧……

首先是最初的9只主角小精灵，这个盗版商跟正版没有太大出入，这里列举几个出入出奇大的来给大家做一下比较，猫头夜鹰，安瓢虫，黑暗鸦，这三只这种造型国内估计没有见到过，因为这是正版专有的造型嘛！梦妖，榛果球，佛烈托斯这三种造型在国内也是见不到的。下图中的巨钳螳螂，狃拉，叉字蝠，牛娃君更是想要都要不到。这里没有盗版图片作为比较，不过手里有这些玩偶的玩家可以跟图片做一下对比了！

再说说三神兽，除了炎帝以外，其它两只都不一样，班吉拉也不相同，差的太远。雪拉比的造型也有2－3种（盗版），有两种做的相差实在太远，有一种做的跟图中的一样，图片似乎经过修改了，真正的雪拉比下面有个透明的底座。不管盗版商做的如何细致，也是比不上正版的做工的细致。

除此之外TOMY公司出过部分姿势不同的玩偶，比如套装的雪拉比超时空遭遇里面的两只爪子撇到一边的狃拉，更精神的水君等，还有两个装得某种配合一种玩具而设计的站立的雪拉比等……

推荐大家在选购盗版商的152－251玩偶的时候一定要仔细挑选，因为有些实在是差的太远，说起前几年来，国内的盗版玩偶做工也是很细致的，完全可以跟正版相媲美，可以以假乱真，分不出来，不过这几年不知道为什么，做工一日不如一日，已经差到无法想象了，造型已经跟官方设定差的很远不说，颜色也不相同，例如发白的六尾，两只耳朵的狃拉，白色的飞天螳螂，粉色的小山猪等，难道盗版商要做闪光精灵？呵呵，开个玩笑……

宝石版



AULDEY公司依旧没有参加制作宝石版玩偶，不过这次盗版厂家倒是笑开怀了，出版速度比正版TOMY玩偶还要快不少，做工差自然不说，精灵的外貌也做的大大不同，真是有点惨不忍睹。说说TOMY公司的玩偶吧，目前为止，正版TOMY也没有出版全部252－386，但是此公司仍在继续出版中。这次宝石版的玩偶做工比以前更是细腻了，不晓得是宝石版精灵设置的好的关系，还是什么，总之玩偶颜色，姿态都特别的合人意，没有将正版拿到手是真体会不出来的。

价钱方面，宝石跟金银版是相同的，美国、日本也都是统一的价格，日本随着TOMY公司的进度随时发售新玩偶，美国便不同了，这种玩偶只有纽约的Pokemon Center可以买到，当然如果你硬要说其它地方，也是有的，不过都是日版的。Pokemon Center的玩偶只有少数宝石版，且货不是很多，目前此店正在装修，估计今春再次开业，可能到时候就会跟上进度了吧！

美国的一些厂家有发售日版的宝石版玩偶，笔者在网上找到一家，价钱真是有点惊人，6美金一个(不加税)，这个换算成人民币要50块了，要集齐的话那真是恐怖。为了满足欲望入手了几只，因为现在的做工真是越来越细致了，只能这么说。

这套宝石版早期的玩偶都存在一个缺点，表面的涂料容易掉，部分几只还有种发粘的感觉，比如沼跃鱼和傲骨燕。不过TOMY公司这次有了新的创意，全部的底座（部分需要底座用来帮忙站立的玩偶）都没有像金银版一样粘在一起，而是另附的，也就是说可以自己动手拿下来，再弄上去。目前为止笔者觉得那只力壮鸡难免有点不尽人意，首先，它的姿势已经造成站立困难了，就算加上了另附的底座，也是站不稳的，除非你把它放在很平很平的地方。

神兽方面，固拉多、盖欧卡、烈空座三只神兽做的实在不错，图中的固拉多没有底座，其实是另附一个塑料岩石的，上面有两个脚印，可以供它站立。吉拉祁就不用说了，站不住的。代欧奇西斯，在没有绿宝石之前，只有三个形态，TOMY出了提前发售了一个普通形态之外，另外一起发售了三种形态在一起的套装。这两种里面普通形态都是一样的，自从有了绿宝石之后，TOMY公司又追加了一只速度形。在《裂空的访问者》上映期间，TOMY公司出版了，正点拍拍，负电拍拍，烈空座，巨金怪等，另外追加了一只Munchlax（日文是Gonbe，为卡比兽进化前形态。）除此之外还有重新设计的妙蛙种子，小火龙，杰尼龟。

购买建议

终于把全部TOMY玩偶说完了，下面是购买收集玩偶5年的笔者对选购时的一点建议，正版盗版全部适用。小心不要把其它牌子看成TOMY，不细看是不行的，上文说过，宝石版开始就有了其它杂牌的玩偶了。一定要细看，推荐买身上刻有“TOMY”“AULDEY”字样的玩偶。如果选择错了，那就只能失望喽……把拥挤当作温馨，购买地点也是很重要的，往往一些很不起眼的小店就会卖这种玩具，正版的不用想，盗版的确实不少，做工好的金银版是经常能遇到的！你可以在平时不太在意的地方找找，那些比较精美的，甚至如果你愿意，可以去那些批发玩具的地方，或者那里就有卖的，因为Pokemon就在

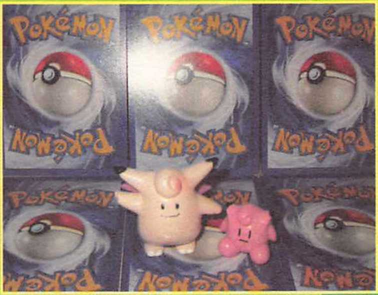




你身边。谁的眼都没有毛病，买的时候要仔细挑，如果没有包装（文中提到过，盗版的一般都是用普通的塑料袋装着的），那就看看能不能站稳，因为盗版实在不敢恭维，很多都不能站稳的，例如巨钳螳螂，火焰鸟这类细腿细脚的～如果有包装定要仔细看看，不管是正版还是盗版，都要仔细观察一下，是否没有损坏（正版不会损坏），盗版的损坏几率虽然不大，但是偶尔会发现上色不好，这里值得一提的是AULDEY的，偶尔会发现上色不均匀，例如腿脚接口处等……基本要说的就是这些了，最后祝福大家购买到称心如意的玩偶！



↑ 图为笔者用摄像头拍下来的一小部分TOMY公司的玩偶照片。图中不同姿势的雪拉比，爱褪色的沼跃鱼，有底座的固拉多等……



↑ AULDEY公司出版的皮可西内赠皮皮玩偶。

YUJIN公司

POKEMON. TOY. POKEMON. TOY. POKEMON. TOY. POKEMON. TOY



完全实物大热点



超畅销口袋玩具

首先说明这家公司所出版的玩具只能在日本买到，即便是国内的盗版商，也没有做过，值得一提的是这种玩具都是根据官方设定的资料按照1：40的比例做成的，且都有底座，个人感觉部分做的未免有点不好，考虑到比例的问题，部分很小的精灵，例如天然鸟，三主角等，做的很是……不过如果喜欢的话，当然可以收集了～！想想看，各个都是按照比例做成的，放在一起，玩的时候岂不是更有真实感了？这种玩具只有202种，及按照宝石版游戏重新编排的图签顺序做的。代欧奇西斯只有1种形态。目前已经全部出版完毕且热卖中。

BANDAI公司

POKEMON. TOY. POKEMON. TOY. POKEMON. TOY. POKEMON. TOY

玩具天王万代的口袋产品



















BANDAI公司的名声也是响当当的，他做的这些精灵个头不是很大，但却很精致且全部都有底座，底座都是精灵的资料介绍，目前还在继续出版中。一出版就是一套，目前差不多发行了15套，国内大城市有卖,每套大约100左右人民币，没有发现有盗版的。我个人不是很喜欢这种,因为个头实在是小了些。虽然没有买过，但是看图片做工跟TOMY，AULDEY等是完全不同的，各有各的好处吧！这家公司的玩偶也是极具收藏价值的，加上国内可以买到，有条件的玩家可以去收集啦！

文/扭拉




竞技场

口袋妖怪 GBA联机通讯功能简介

口袋妖怪的游戏魅力之一在于它的联机通讯功能，通过这个功能，我们可以与朋友进行精灵的交换、对战等。可以说，没了通讯，口袋妖怪将会失去很多乐趣。下面我们就来详细介绍一下口袋妖怪中各种通讯功能的使用（以下的方法只要不是提到必须使用无线通讯装置的，都可以在模拟器VBALINK或者no$GBA上完成模拟）。

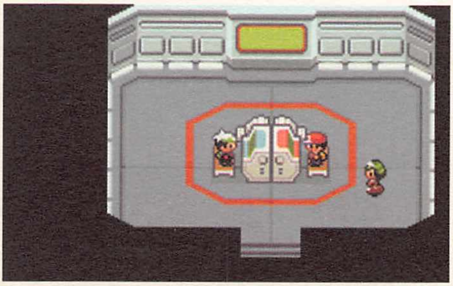
>> 通讯交换

在所有的口袋妖怪游戏中，我们都无法只凭一盘卡抓到所有的精灵（当然，不包括认为修改过的那些“386版”），那么要如何完成图鉴收集呢？答案便是用通讯将别的不同版本卡上的精灵交换过来。下面以绿宝石为例详细介绍一下通讯交换的方法：

首先给GBA接上无线通讯器，或者用联机线（注意gbc和gba的联机线端口是不同的，gbc的端口比较宽，购买时别选错了）将两台机子连起来，来到任意一个PC中心的二楼，找最右边的服务员，在对话中选择第一项（若是红、蓝宝石版就找中间那个服务员），连续确定存档后将会进入通讯室（如果是使用无线通讯器，那么还会多出一个选项，需要其中一人选择第二项建立主机，另一人选择第一项加入）。



进入后，双方各自站上一个通讯位置，然后就会开始通讯状态。



首先出现双方的精灵列表，选择一只精灵按A，会出现选择，第一项是查看此精灵能力，第二项是确定将这只精灵交换。



当双方确定好要交换的精灵后，将会出现这两只精灵的技能列表，同时进行最后的确认询问，当双方确认后交换就开始了。



好了，现在交换就完成了，可要好好珍惜朋友的精灵哦！

>> 通讯进化


↑勇吉拉在通讯后化为胡地。

有一些精灵的进化是在通讯交换完成后进行的，有些甚至要携带某些道具通讯后才能进化，这些道具在通讯后会消失。我们只需要按照上述方

法进行通讯，将需要通讯进化的精灵交换出去，当通讯完成后，它会在对方那里进化，当进化完成后，再交换回来即可增加图鉴。当然，也可以不换回来，但那样送出者游戏图鉴的数量就不会增加了。

>> 通讯对战

与那些战术呆板的NPC们的战斗腻了吗？那么让我们与朋友来一场硬碰硬的较量吧。通过通讯对战功能，我们可以与朋友进行各种方式的战斗，只有通过人与人的对战，才能真正看出谁是最强的训练家！

还是在任意PC中心二楼，最右边的服务员处，在对话中选择第二项，在出现的对话中有五项选择：进行1VS1战斗、进行2VS2战斗、进行四人2VS2战斗、说明、退出（若是红、蓝宝石版就找最左边那个服务员）。选择合适的战斗方式吧：

1VS1战斗：允许两人参加，每人使用一支队伍，每回合只能派出一只精灵参战，当某一方的精灵数变成0或者选择退出后，战斗结束。

2VS2战斗：允许两人参加，每人使用一支队伍，每回合可以派出两只精灵参战，当某一方的精灵数变成0或者选择退出后，战斗结束。

四人2VS2战斗：允许四人参加，每人各自使用一支队伍，每两人为一个组进行战斗，每人每回合只能派出一只精灵参战，必须当某一组的两人的精灵数都变成0或者选择退出后，战斗结束。

选择好合适的战斗方式后，连续确定存档，进入对战室。双方各站上一侧即可开始战斗，如果是四人2VS2的话，那么同一组的两人必须站在同一侧。

好了，战斗开始，加油吧！





>> 特殊通讯项目

磨制树果粉（必须使用无线通讯）

在火红叶绿的游戏中我们会拾到一些果实，在有些果实的介绍里写着“可以用于磨制树果粉”。有的人可能觉得奇怪，火叶里并不像宝石里有可以一起制糖的NPC，那么在那里磨树果粉呢？答案是使用通讯功能与朋友一起磨制。首先需要在华蓝市拿到树果粉末瓶，再连上无线通讯器，这样在与PC中心2楼最右边的服务员的对话中会多出第三个选项“きのみケラッシュ”，选择此项，确认存档后用一台机子作为主机（在出现的选项中选第二项），别的机子选择第一项连入主机，当人数足够后（最多支持5人）主机按START键，就会进入磨粉的准备。每人放入一个树果，然后在合适的时机按A键提升磨粉机的转速，速度越快磨出的粉末越多（拼命按A键），磨制结束后所得到的粉末会装入粉末瓶中，我们就可以用这些树果粉在华蓝市的树果老人那里换取奖品了。这项功能在绿宝石中也可以使用。

迷你游戏（必须使用无线通讯）



↑火红叶绿玩迷你游戏的地方（左），绿宝石玩迷你游戏的地方（右）。

火红、叶绿中，在橘子群岛2号岛处有一个游戏中心，当完成在3号岛救出游戏中心老板的女儿的任务后，就可以在这里玩到迷你游戏。绿宝石里也可以在道谷市的火箭中心附近的小屋玩到这些迷你游戏。连上无线通讯器后，与游戏中心的老板对话会出现游戏的选项，第一项是跳绳游戏，第二项是嘟嘟利吃树果游戏。

跳绳：此游戏要求参加的精灵的身高小于0.7M，所以一般选择一些“小型”的精灵参加。开始游戏后，看准藤鞭的摆动按A键跳跃即可，一般在看到星星出现时按键即可顺利通过。

嘟嘟利吃树果：队伍中要带有嘟嘟利（ドードリオ），开始游戏后看准上方落下的树果接住就行了。

需要注意的是，这两个小游戏讲求的不是竞争而是配合，如果游戏中有一个人失败了，那其他玩家也会一起失败。所以注重配合才是拿高分的关键，在火红、叶绿里这可关系到训练师卡片上第四颗星星的获得哦（当两个小游戏的得分均超过200后就可以得到这颗星星）。

混合存档（必须是宝石版）



通过混合存档，我们就可以从别的卡带里复制一些特殊的东西过来，比如梦幻船票、秘密基地等。要混合存档的话，绿宝石的就到PC中心二楼最右边的服务员处，在对话中选择第三项（若是红、蓝宝石就找最右边的服务员）确认存档后进入混合室。每次混合允许最多4人同时进行，进入后各站上一个混合点即可开始混合。当混合完成后，你的卡带里可能会多出一些有趣的东西哦，比如梦幻船票、朋友的秘密基地等等。

好了，关于通讯就简单介绍这些了，由于现在的模拟器已经能支持联机，大家就请在通讯中体验口袋妖怪互动的魅力吧。

文/孤影黑骑士

购买口袋妖怪玩具之“识别盗版”篇





厌倦了妖怪战斗，厌倦了收集精灵图签，那恐怕还有收集玩偶没有尝试过吧？在上辑的《口袋迷》中，笔者大致介绍了一下比较常见的几种品牌的玩偶。不要小看这些小东西，如今盗版横行的时代，想要收集正版也不是件容易的事，本期将教给您如何识别盗版TOMY玩偶！

金 版 篇

正版的TOMY玩具在国内是很难买到的，这句话可能让收藏家们失望了，不过不用担心，这里告诉大家一个可能是“全国皆知的秘密”：国内有不少玩具看起来与正版没有什么区别，只是没有打上包装出口罢了，其实这种就是正版的玩偶——日本的口袋周边产品90%都是“made in China"，也就是在中国国内委托厂家制作，然后全部出口到日本，在日本发售，其中又有一小部分卖到中国来，这样绕了一大圈，价格就直线上升了，因此国内厂家有一部分人悄悄地将余单（就是外商订单的剩余部分）拿出来卖，这样一来只是成本费，而没有版权和进出口费用，价格大大降低。如果可以买到这种自然最好，如果没有的话，就要面临盗版的威胁了，过去几年盗版商做出的玩偶也是比较精美的，近几年来就不敢恭维了，这里将为您介绍一下出入比较大，且很难看到正版的品种。

上图中已经将1-151中比较容易识别的列出来了，首先说一下妙蛙种子，上期中已经提到过，除了TOMY公司的玩具以外，还有Pokemon玩具的始祖AULDEY奥迪公司，两家公司玩偶基本上是一样的，只有少数几个不同，这只妙蛙种子就是个例子，个人比较喜欢AULDEY公司的，各位在购买妙蛙种子的时候，想必比较容易遇到奥迪公司的妙蛙种子，是一个比图中的妙蛙种子大，且看上去更加好看，背后的种子也更加大的一种，身体呈现图中背后种子那种浅绿色。盗版的有深绿色，一般很容易识别，如果看到杂装的，写着AULDEY公司出版的，且做工不错，那不妨买来收集哦，基本看不出是假的，还有一种就是精灵球套装，这个早在几年前就买不到正版了，所以不推荐。

其次说一下妙蛙草，基本上跟妙蛙种子是属同一种类型的，奥迪公司的妙蛙草要大一些，跟图中是有区别的，如果你是TOMY的忠实收藏家，那就买TOMY公司的也不错，笔者目前没有遇到过与正版区别很大的，所以盗版的妙蛙草也可以以假乱真的。

皮卡丘，这个家伙的造型就很多了，图中这种倒是很少看到，盗版商有做哭泣的，踮着脚张望的，泄气的，撒娇的，百变怪变身失败的，唯独很少见到图中这种，根据自己的需要购买吧，不过无论如



何，正版的皮卡丘只有这一种造型，还有一个冲浪皮卡丘，脚踏在冲浪板上的。

六尾，相对来说这个盗版最容易分辨，基本上盗版的六尾没有一个颜色是正确的，不是发白的粉色就是炭烧的红色，正版的六尾在中国是很难买到的，或者说，正版的TOMY在中国是很难买到的。

盗版大嘴蝠和正版的出入是不太大的，大家仔细看图，大嘴蝠的脚下踩着的是透明的底座，而盗版就不行了，笔者遇到过好多盗版大嘴蝠，底座都是绿色的，还有一种就是，站姿等完全不同的大嘴蝠，全身发出一种浅蓝色，翅膀是黑色，那个很容易识别。

毛球的正版估计国内没有，盗版的表现就在触角,图中的毛球触角显然也是从头部插进去的，不过两根触角中间涂成了与身体一样的颜色，这点盗版商就做不到了，盗版的毛球一般都忽视了这一点。印象中也遇到过浅白色的毛球。

小火马,烈焰马，这种最容易识别，图中姿势的两匹可以买到，不过有一种盗版是站立不可的，马蹄聚在一起，小的可怜，样貌出入也大，简直不能相信那是口袋妖怪。笔者曾经遇到过图中一摸一样的玩具，不过却刻上了AULDEY的标志，那个倒也无所谓，AULDEY的做工往往比TOMY更上一层的。

三合一磁怪，这个跟大嘴蝠差不多，唯一不同的就是底座，盗版商的是一个椭圆形的，类似它身上的磁铁那种灰色的底座。而TOMY公司的就不同了，透明，且背后还有一块，难道是直接把它镶在上面了？ 呵呵。

大葱鸭，嘟嘟利，大葱鸭是绝对找不到正版的，即使找到了，保证没有大葱，胳膊那里是个洞……还有一种比较离谱的，个头比较小，颜色也有点浅，那个比较容易分辨。其次是嘟嘟利，这个想要找到倒是不难，不过有一种盗版是薄薄的底座，上面用一根米黄色的塑料支撑着一只张牙舞爪，手脚横飞的嘟嘟利，站立不可的，不用考虑买了。

大舌贝，耿鬼，大舌头，首先说一下大舌贝，这只有一种出入实在太大，就是一块椭圆形的，面目舌头全部拍在了脸上的那种，笔者是有一只的，不过不能放图片上来了，正版的笔者也有，像图中一样，舌头是伸出来的，背后也是比较平滑那种。其次是耿鬼，大家可能看不到透明的，只有一种黑色，或者乳白色的，乳白色的不说了，说一下黑色，AULDEY公司出过黑色的耿鬼，做工比较好的，在盗版商那里偶尔可以买到。没有透明的，拿来黑色的充数也可以,个人认为那只黑色的更漂亮，当然要买正版AULDEY了，有包装的，且价钱比较昂贵。最后是大舌头，基本上跟大嘴蝠，三合一磁怪一样，都是底座和大小的问题，盗版的大舌头底座是一个薄薄的灰色塑料，整体上个头也比较小。当然没有见过正版还是比较难分辨的。

最后值得一提的是化石翼龙，盗版商做的化石翼龙在外观上与正版是没有区别的，唯独颜色，不少盗版商把化石翼龙做成了黑色或深灰色，注意了哦。还有就是手感，正版化石翼龙的双翼比较软，而且边缘比较细腻，很简单就可以分辨的。

介绍完了1-151，给大家出道题目吧，下面图中的玩具，有一只是盗版，一只是正版TOMY，还有一只正版AULDEY，你可以猜到吗？



正确答案就是,大嘴蝠是正版，妙蛙花是盗版，火恐龙是AULDEY公司正版，呵呵，猜对了吗？其实很简单的，仔细看那只妙蛙花就知道，背后花瓣左右高低不同，且站立不稳,脸部发黑,中毒了？

银 版 篇

从152-251开始很难从盗版中找到与正版相同的了，对于这点只有在网上找找，或者从国外买了，因为盗版的任何一只出入都是比较大的，这里将实在离谱的跟大家讲一下，买不到的话，看一下也是个安慰。

大尾力，这只被盗版商做成了又细有长，颜色发红的一只怪物，不过大体上还是可以看出来是大尾力的。安瓢虫，这只在国内绝对买不到，不过你可以看到一种坐在类似上文提到的三合一磁怪那样的底座上面的安瓢虫，个头偏大，做工粗糙，翅膀是透明的。

电灯怪，这个仔细看图就可以分辨出来了，盗版的颜色比较深，头部的灯也发黑，最重要的是没有底座，正版是一块蓝色的小波浪形状的底座，图中经过修改已经去掉了，这个大家在购买时自己注意一下就可以了，不过也是很难买到，即使是盗版。



天然雀，外加天然鸟，这两只的盗版实在不敢恭维，下图为您列举一张盗版的图片比较一下。颜色不同,大小比例失调，嘴巴形状改变。天然鸟也是一样，正版天然鸟有一个底座，盗版的都是没有，且站立不可的。



胡说树，长尾怪手，胡说树的盗版跟正版几乎是一样的，唯独没有底座，不过可以依靠背后一个小尾巴来支撑站立，可以考虑购买，如果颜色和做工都比较精美的话。长尾怪手是买不到的，盗版的姿势跟正版是不同的，不过看起来并非不顺眼，是一个站的直直的，身体是浅蓝色的小家伙，也算可爱。

梦妖，未知图腾，梦妖的盗版都是发白的蓝色，外加一个底座，不推荐购买，未知图腾是可以买到与图中一摸一样的，比较精美，不过值得一提的是，也有盗版，不过出入比较大，很容易分辨，形状也是不同的。

榛果球，佛烈托斯，这两只是买不到的，盗版的榛果球虽然也有底座，但是与正版出入比较大，透明的底座，支撑着一只往后仰头，浑身鳞片乍起的榛果球。佛烈托斯被做成了浅紫色的壳包着深紫色戴着眼镜的怪物，上下左右无不对称。虽然近几年可以遇到颜色正常的佛烈托斯，但跟正版比起来还是有不少出入的。

熔岩虫，熔岩蜗牛，正版是没有的，盗版商的两只是桔黄色，个头偏大。信史鸟的盗版也比较容易分辨，衣服（毛皮）是粉色的，脸四四方方的，没有一点立体感，脚和身体聚在了一堆，从下面看是一块四四方方的平底。

科波郎的盗版几乎和正版一样，就是个头小一点，且没有辅助用的底座，正版的如图中姿势，头部的尖角支撑在一块透明的底座上。水君在特别版本套装玩具中有另外一种姿势，笔者买到过的，不过暂时不能提供图片，身体稍微长一些，但出入不



大，头部扬起来张开了嘴巴。图中的正版笔者也是有的，不过看起来跟那只特别版相比是逊色不少。盗版商的也见过，是一种体型偏长，瘦瘦扁扁的水君，颜色也不同，比较容易分辨的。再提一下雪拉比，这个可以买到类似正版的盗版玩具，不过有的太离谱了，做成了类似外星人的深绿色小人，一看便知了，不过也有一种正版雪拉比是站立的透明的，是只在美国才有的超时空遭遇特别版。

上图中的10种是最严重的几只，国内根本不可能买到正版，做成白色身体的猫头夜鹰，根本连盗版都没有的叉子蝠，眼睛突出来体型过大的牛蛙君，身体瘦瘦站立不可的巨钳螳螂，两只耳朵，冒着蓝色光芒的的狃拉，炭色的黑鲁加，浅蓝色个头偏小外加一个薄薄底座的刺龙王，超级巨型的盔甲鸟，身体细细长长的巴尔郎，个头高高翠绿色的班吉拉。收藏家们可以看着图中的跟自己的比较一下。笔者在网上也很少看到正版，所以有条件的话，去日本或者美国买吧。

接着给大家看一张照片，大家可以分辨出正版与盗版吗？



正确答案是全部正版，特殊姿势的雪拉比哦，是透明的。

宝石版由于国内是盗版横行，且全部都不是盗版TOMY，这里就不列举正版图片了，不过有几张在网上收集来的盗版图片，可以让大家确认一下。



国内可以买到的宝石版基本都是这个样子，全部站姿，大小都跟正版出入很大，甚至可以说跟图鉴出入很大，下面给大家看几张笔者自己的玩具图片。



呵呵，图片中有一只盗版，你可以找到吗？如果你的答案是猎斑鱼（最后一张图片，中间那只蓝色的），那么恭喜你，答对了，呵呵，TOMY目前还没有出版这只小精灵的玩具呢！



珍珠钻石闹得沸沸扬扬的，目前公布了5只新的精灵了，他们的玩偶也全部有了，大家欣赏一下吧！不过国内是买不到的，且只有日本才有，最后祝愿各位收藏家们可以买到中意的玩具，谢谢。

文/狃拉

口袋妖怪卡片进阶教程

许多口袋妖怪RPG的玩家都会畅想自己可以和游戏或动画中的角色一样，带着属于自己的精灵，在这个神奇的世界中与朋友战斗，向自己理想的目标前进。但这在现实世界中毕竟是个可望而不可及的梦，PTCG（Pokemon Trading Card Game，下同）的出现开辟了一个新的世界，可以说，PTCG是现实世界中最贴近口袋妖怪世界的游戏，玩家可以使用自己珍爱的卡组，随时随地与朋友进行战斗。

PTCG的卡片非常丰富，以美国地区为例，除去各种活动所发行的纪念卡，PTCG一共发行了23套标准卡包，合计逾2000张卡片，以下是这些卡包的资料：

本文缩写	卡包	发售日期	卡片数量	备注
BS	Base Set	1999.01	102	第一套卡片发售
Jun	Jungle	1999.07	64	
Fos	Fossil	1999.10	62	出现训练卡「神秘化石」，某些精灵可以从训练卡进化
BS2	Base Set 2	2000.02	130	
TR	Team Rocket	2000.04	82+1	黑暗系怪兽卡首次出现
GH	Gym Heroes	2000.08	132	场景卡首次出现
GC	Gym Challenge	2000.10	132	
NG	Neo Genesis	2001.01	111	金银时代开始，新增钢、恶怪兽与能量，宝贝卡与道具卡规则首次出现
NDc	Neo Discovery	2001.06	75	新增「Unown」怪兽规则
NR	Neo Revelation	2001.10	64+2	闪光系怪兽卡首次出现
NDt	Neo Destiny	2002.02	105+8	光明系怪兽卡首次出现
EE	E – Expedition	2002.05	165	开始使用E卡，可与GBA/NGC联动，支援者规则首次出现，特技机器卡首次出现
EA	E – Aquapolis	2003.01	147+3	怪兽开始出现水晶属性
ESR	E – SkyRidge	2003.05	144+6	
xRS	EX：Ruby & Sapphire	2003.06	109	红蓝宝石时代开始，启用新版规则，出现2on2模式，ex系怪兽卡首次出现
xSs	EX：Sandstorm	2003.09	100	怪兽开始出现双重弱点，宝贝卡出现
xDr	EX：Dragon	2003.11	97+3	怪兽开始出现双重抵抗力
xMA	EX:Team Magma VS Team Aqua	2004.03	95+2	怪兽开始出现双重属性
xHL	EX：Hidden Legends	2004.06	101+1	
xFL	EX：FireRed & LeafGreen	2004.09	112	
xTR	EX：Team Rocket Returns	2004.11	109	☆系怪兽首次出现
xDe	EX：Deoxys	2005.02	107+1	
xEm	EX：Emerald	2005.05	106+1	



由于美版的正式卡片比较完善，纪念卡也不如日版繁多，考虑到认识英语的玩家占大多数，所以如无特别说明，在本栏目中所提到的卡片均以美版为主。在今后的文章中，为了直观起见，以「×××」表示卡片的全名，以『×××』表示多张卡片。在PTCG中每只怪兽会有多张卡片，所以本文在涉及具体某张卡片时会加以卡片编号，让读者更容易分辨。如「BS-001 Alakazam」（胡地）、「NDt-007 Dark Houndoom」（黑暗地狱犬）、『Pokemon ex』（所有

ex系的怪兽）、『Team Rocket's Pokemon』（所有名字中包含"火箭队"的怪兽）等。上期我们为大家介绍了PTCG的基本玩法，由于考虑到大部分玩家都是刚刚接触卡片游戏，所以在介绍的时候显得有些笼统，我们下面就为上期没有说明的东西进行补完。从《EX：Ruby & Sapphire》开始，PTCG已经走向稳步的成熟，采用了新版的规则，在官方的比赛中《EX：Ruby & Sapphire》之前的卡片一律不允许使用，但玩家间的交流只要事先协定好则不必顾虑这一点。上期为了与游戏教程配合，介绍的是旧版的规则，新版的规则与旧版仅仅是少数几处差别，我们两种规则不同的地方列出来，大家可以比较一下：

条件	旧版规则	新版规则
开始时的抽牌阶段没有抽到基本怪兽卡	将卡片展示给对手，己方将手牌洗入卡组，重新抽取七张。	将卡片展示给对手，己方将手牌洗入卡组，重新抽取七张，同时对手可选择从卡组中抽一张卡片。如果双方同时没有抽到基本怪兽卡，在替换手牌后不能选择抽牌。
开始时的抽牌阶段仅抽到化石卡	将卡片展示给对手，己方将手牌洗入卡组，重新抽取七张。	玩家可以选择替换手牌或是开始游戏，替换手牌的话按上一条处理。
游戏开始的第一回合	玩家抽一张手牌，开始第一回合 第一回合玩家可以使用支援者	第一回合行动的玩家跳过抽取手牌阶段 第一回合玩家不允许使用支援者
混乱状态的效果在撤退时	投币一次，正面的话正常撤退	混乱状态时可正常撤退

PTCG的卡片一共有多少类型，这或许才是玩家真正关心的问题，PTCG的基本规则十分简单，所有特殊的规则都会在卡片上标注出来，只有读懂了卡片，才能真正了解了游戏。在PTCG中，卡片一共有三大种类，即怪兽卡（Pokemon Card）、训练卡（Trainer Card）和能量卡（Energy Card），在比赛中这三种卡片环环相扣，缺一不可。

先说能量卡，“能量”是战斗的重点，绝大部分战术都是围绕着“怪兽”与“能量”展开的，打个比方，能量就像是怪兽的动力，没有了能量，怪兽也就没有办法行动。在PTCG中，能量可分为三种，无属性能量（），能量没有颜色，任何颜色的能量都可以作为能量使用，但能量却无法当成其它属性；火、水、草、电、超能、格斗，这六种颜色的能量称为基本能量；钢、恶这两种颜色的能量称为特殊能量。玩家一定要注意“能量”与“能量卡”的区别，“能量”是让怪兽行动的动力，而“能量卡”的作用是“提供给怪兽所需的能量”，一张能量卡可以提供给怪兽一个或多个能量，每个回合玩家只能放置一张能量卡到己方场上的任意一只怪兽上。能量卡分为基本能量卡与特殊能量卡两种。

基本能量卡在卡组中没有数量限制，每个卡组中可以出现任意多张基本能量卡。基本能量卡总共只有六张，分别是「Fire Energy」、「Water Energy」、「Grass Energy」、「Lightning Energy」、「Psychic Energy」、「Fighting Energy」，这些能量卡都会提供一个相应的基本能量。

特殊能量卡比较丰富，除了提供给怪兽能量之外，还有着各种附加效果，但特殊能量卡有着每种卡片最多4张的上限。如「Metal Energy」与「Darkness Energy」就属于特殊能量卡。除这两种之外，特殊能量卡一般提供无色能量或任意属性能量，如「BS-102 Double Colorless Energy」（双重无色能量卡）提供两个能量；「TR-017 Rainbow Energy」（彩虹能量卡）提供任意一个“基本能量”，即可以把它当成，也可以把它当成，但无法当成或。

怪兽卡是比赛的基本战斗力，从一张怪兽卡上，可以得到很多信息。



「xMA-089 Blaziken ex」

先说卡片名称（①），卡片名称上会标明怪兽的名称，大部分怪兽卡还会带有一些前缀或后缀，不同的前缀/后缀表示怪兽属于不同的类别，这些怪兽在使用上往往会有一些特别的规定，这些都会在怪兽卡上标注出来（⑤）。到目前为止，怪兽卡的类别一共分以下几种：

普通怪兽：最常见的怪兽卡，卡片名称就是怪兽名，如「Alakazam」、「Charizard」。

有主人的怪兽（描述为“Pokemon that has an owner in its name”）：卡名是所有者名+怪兽名。如「GH-010 Misty's Tentacruel」（小霞的毒刺水母）、「xMA-010 Team Magma's Houndoom」（熔岩团的地狱犬）。这些怪兽的所有者大多数是道馆馆主或某个团队，他们都有各自的支援者及场景卡，对自己所拥有的怪兽提供方便。

黑暗系怪兽（『Dark Pokemon』）：黑暗系怪兽的特点是技能优秀，但HP比起同类型的普通怪兽低一点。如「TR-001 Dark Alakazam」（黑暗胡地）。

光明系怪兽（『Light Pokemon』）：光明系怪兽的特点是HP比同类型的普通怪兽高,但技能略显薄弱。如「NDs-015 Light Togetic」（光明飞翼兽）。

闪光系怪兽（『Shining Pokemon』）：闪光系的进化类型都是基本怪兽，可以直接放置上场，每只闪光系怪兽在卡组里不能超过一张。如「NR-065 Shining Gyarados」（闪光暴鲤龙）。

ex系怪兽（『Pokemon ex』）：ex系怪兽拥有超高的HP（非ex系的怪兽HP最高只有120，ex系的怪兽HP最高可以到达200），技能也十分犀利，当然再强大的怪兽卡也会有一些弊端，ex系怪兽倒下时对手能抽取2张奖品卡。如「xMA-089 Blaziken ex」（火鸡战士ex）。

☆系怪兽（『Pokemon ☆』）：☆系怪兽拥有比ex系更强的技能，但HP相对不高，每副卡组里只能有1张名字带有“☆”的怪兽卡。如「xDe-107 Rayquaza ☆」（天空龙☆）。

在组卡时要求名字相同的怪兽卡在卡组里不允许超过4张，这里要求的是卡片名字相同，如「BS-001 Alakazam」与「EE-001 Alakazam」，虽然它们的编号、能力都不一样，但由于名字相同，也算作相同的卡片，这样的卡片在卡组里的总和不能超过4张，而「TR-001 Dark Alakazam」或「GC-016 Sabrina's Alakazam」（娜姿的胡地）由于有不同的前缀，所以算作不同名字的卡片。

怪兽卡从进化类型上分有四种，即“宝贝卡（Baby Pokemon）”、“基本怪兽卡（Basic Pokemon）”、“第一阶段怪兽卡（又称一次进化卡，Stage 1 Pokemon）”、“第二阶段怪兽卡（又称二次进化卡，Stage 2 Pokemon）”（④）。基本怪兽卡可以直接放置到场上，一次进化卡要放置在基本怪兽卡上，二次进化卡要放置在一次进化卡上，这是最基本的进化规则。在怪兽卡上该怪兽的进化类型是有明文标注的，玩家不能想当然地看到一张喷火龙或是水箭龟就认为它是二次进化卡，举例来说，「Charizard」（喷火龙）、「Blaine's Charizard」（夏伯的喷火龙）等都是二次进化卡，它们需要放置在场上相应的二次进化卡上，但「Shinny Charizard」(闪光喷火龙)却是基本怪兽卡,可以直接放置到场上。在进化卡上有标注该进化卡的进化方向,即能放置在哪只怪兽身上。每个玩家都知道勇吉拉不能进化成喷火龙,火恐龙不能进化成胡地,但也并不是所有的火恐龙都能进化成喷火龙。再次举例，「Charizard」必须从「Charmeleon」（火恐龙）进化，「Blaine's Charizard」需要从「Blaine's Charmeleon」（夏伯的火恐龙）进化；换言之「Blaine's Charmeleon」不能进化成「Charizard」，



BS-004 Charizard



GC-002 Blaine's Charizard



NDt-107 Shinny Charizard



eDr-100 Charizard

「Charmeleon」也不能进化成「Blaine's Charizard」。

宝贝卡（Baby Pokemon）是一种新增的怪兽类型,或许有的玩家对此比较陌生。玩家可以把宝贝卡视为基本怪兽卡,其上场方式与基本怪兽卡相同,可直接放置在场上。宝贝卡可以进化成基本怪兽,与前面说过的一样,只有宝贝卡上标明的怪兽卡才能放置在宝贝卡上。宝贝规则：对手的怪兽在攻击主场的宝贝卡时需要投币一次，背面的话攻击无效。

怪兽卡都有各自的属性（Type）（③）,PTCG中的属性与能量一样分为九种,怪兽卡一般只有一种属性,图中的火鸡战士是纯火属性,「BS-017 Beedrill」（大针蜂）是纯草属性。即使相同的怪兽,在不同的怪兽卡中也会出现不同的属性，如「FOS-043 Slowbro」（呆河马）、「GH-060 Sabrina's Slowbro」（娜姿的呆河马）是超能属性，「EA-033 Slowbro」（呆河马）、「NDt-051 Light Slowbro」（光明呆河马）是水属性,不同属性的怪兽卡有着不同的颜色,玩家可以很容易分辨。部分怪兽也会带有双重属性,但PTCG的双重属性与RPG游

戏中几乎是完全不同的概念，一般是一个基本属性加上一个钢/恶的特殊属性，如「xMA-009 Team Magma's Groudon」（熔岩团的古拉顿）是格斗+恶属性，「xRR-009 Dark Slowking」（黑暗河马王）是超能+恶属性。

在每回合，只要玩家后场有怪兽，就可以选择自己的一只后场怪兽与主场怪兽交换位置，这个过程每回合仅允许一次，我们称为“主动交换”，怪兽撤退后其伤害仍然保留，但异常状态会消失。在怪兽卡的右下角会标注怪兽的撤退费用（Retreat Cost）（⑨），玩家在主动撤退的时需要丢弃身上相同数量的能量，如怪兽身上的能量不足的话则无法撤退（只有主动撤退的怪兽才需要支付撤退费用，由技能或训练卡触发的强制撤退则不用）。



「xss-094 Aerobactyl ex」

现在引发了另一个问题，右图中的化石翼龙ex撤退需要消耗一个能量，但如果此时化石翼龙身上只有一张「Double Colorless Energy」该怎样呢？可以这样理解，在撤退的时候玩家一张张丢弃能量卡，当所丢弃的能量卡正好大于或等于撤退费用时则停止。这只化石翼龙要撤退的话只要把Double Colorless丢弃即可。回过头看看前面的火鸡战士，它撤退需要两个能量，如果它身上有两张「Fire Energy」和一张「Double Colorless Energy」，应该如何丢弃呢？可以丢弃两张火能量或一张双重无色能量，也可以先丢弃一张火能量再丢弃一张双重无色能量，但如果选择先丢弃一张双重无色能量，由于已经满足了撤退费用，就不能继续丢弃能量了。这个问题不论是在撤退时还是在某些技能的消耗能量中都会遇到，所以玩家一定要记住。



Fos-001 Aerodactyl　ES-001 Aerodactyl

有的玩家会问PTCG的属性相克是怎样的，严格说来，在PTCG中，并不存在“属性相克”的概念，关于属性间的相互作用取决于怪兽卡上的弱点（Weakness）（⑦）与抵抗力（Resistances）（⑧）。当攻击方怪兽的属性之一与防御方怪兽的弱点之一相同时，攻击所造成的伤害翻倍，如果与防御方的抵抗力之一相同时则造成的伤害减少30，弱点与抵抗力仅当怪兽在前场时有效，任何攻击对于后场的怪兽无视弱点与抵抗力。但是来看一下右图，「Fos-001 Aerodactyl」的弱点是草，「ES-001 Aerodactyl」的弱点是水，而「xSS-094 Aerodactyl ex」的弱点是电，就是说，怪兽之间没有固定的属性相克，一切都要视怪兽卡上标注的决定。

怪兽卡上都会标有若干个技能（⑥），只要怪兽身上积蓄了与技能前面标明的相同的能量即可使用该技能。如火鸡战士的火焰踢（Blaze Kick 30+），要求火鸡战士身上至少要有两个能量，且其中一个是火能量才能使用，在向对手指出你要使用的技能后，开始计算技能的威力，火鸡战士的火焰踢基本威力为30，根据技能的要求，投币一次，正面的话该攻击增加20威力，背面的话该攻击令对手烧伤。卡片上在涉及增加攻击伤害的地方有时会出现“before applying Weekness and Resistance”的字样，表示增加的伤害要在计算弱点与抵抗力之前增加，如技能上无特别说明（如火花踢增加的20伤害），一般也按这种情况处理，我们文中把在应用弱点与抵抗力之前计算得出的伤害数值称为“威力”。之后计算对方的弱点与抵抗力修正，现在得出的数值就是怪兽的伤害值，有的技能上标注的“after applying Weekness and Resistance”就要在这之后计算。当得出最后伤害之后就可以把等值的伤害指示物（Damage Counter）放置到被攻击方的怪兽身上。

每张怪兽卡上都会标明怪兽的HP（②），当怪兽受到伤害时则在怪兽卡上放置相同数量的伤害指示物，每个伤害指示物代表10HP，当怪兽卡上的伤害数值大于或等于怪兽的HP时，怪兽便会倒下（Knock out），此时对方抽一张奖品卡（ex系的怪兽倒下时对手能抽二张），怪兽倒下后其身上的所有卡片都将丢弃，身上的各类指示物可拿回再用。

怪兽出招后我方的回合就会自动结束，玩家也可以选择不出招而直接宣告回合结束。

一些怪兽拥有特殊能力（Poke-Power或Poke-Body），特殊能力与技能不同，根据卡上说明的发动时间与条件发动，只要卡片允许，在一个回合中可以使用多个特殊能力。



「BS-001 Alakazam」的特殊能力Damage Swap，描述是“As often as you like durning your turn(before you attack), you may move 1 damage counter from 1 of your Pokemon to anther as long as you don't Knock Out that

Pokemon. This power can't be used if Alakazam is Confused, Asleep, or Paralyzed." 表示该特殊能力可以在玩家自己的回合使用，且每回合可以发动任意多次，向对手宣告你要发动该怪兽的特殊能力，之后选择我方一只怪兽身上的一个伤害指示物移动到另一只怪兽身上。一般这类特殊能力都有规定异常状态时不能使用。

注：早期的卡片无烧伤状态，所以在新旧版卡片同时使用时，遇到"is Confused, Asleep, Paralyzed or Poisoned"需当成"is affected by a Special Condition"（遇到"is Confused, Asleep, or Paralyzed"则不用改变）。



「xHL-016 Bellossom」的特殊能力Heal Dance, "Once during your turn (before your attack), you may remove 2 damage counters from 1 of your Pokemon. You can't use more than 1 Heal Dance Poke-Power each turn. This power can't be used if Bellossom is affected by a Special Condition." 恢复我方一只怪兽的20HP，这种特殊能力每回合仅允许使用一次，不论我方场上有多少只美丽花，只能使用一次Heal Dance,这类特殊能力异常状态时同样不能使用。

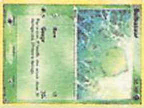


「xDe-014 Shedinja」的特殊能力Empty Shell, "When Shedinja is Knocked Out, your opponent doesn't take any Prize card."，当对手击倒鬼蝉时，不能抽取奖品卡。这种能力不需宣告，只要符合条件即可发动。

最后需要注意的就剩下异常状态（Special Condition）了，PTCG的异常状态来源于游戏，但与游戏却有着本质的不同。在PTCG中，异常状态分睡眠（Asleep）、麻痹（Paralyzed）、混乱（Confused）、中毒（Poisoned）、烧伤（Burn）五种。

睡眠状态的怪兽不能出招，不能撤退，将怪兽卡向左旋转90°表示。每回合结束时为睡眠状态的怪兽投币一次，正面的话睡眠状态解除。

麻痹状态的怪兽同样不能出招，不能撤退，将怪兽卡向右旋转90°表示。麻痹状态的怪兽会在己方玩家回合结束后解除。


Asleep


Confused


Paralyzed

混乱状态的怪兽每次出招前要投币一次，正面的话才能正常出招，将怪兽卡旋转180°表示。

可以看出，这三种异常状态不可以共存，每当怪兽出现新的状态时，旧的状态就会消失。


Poisoned


Burned

中毒的怪兽每回合结束时损伤10HP，在怪兽卡上放置一个中毒指示物表示，已经中毒的怪兽不会再中毒。有一些技能能令怪兽中毒时损伤20或30HP,这种情况可以在怪兽卡上放置2～3个中毒指示物。

烧伤状态每回合结束时投币一次，反面的话怪兽损伤20HP,在怪兽卡上放置一个烧伤指示物表示。

怪兽进化或退化后，异常状态会消失。异常状态仅在前场的怪兽会存在，只要怪兽撤退到后场，异常状态就会自动回复。

在TCG刚出现的时候，训练卡仅仅是一个大种类，随着慢慢发展，逐渐产生了支援者（Supporter）、场景卡（Stadium）、道具卡（Pokemon Tools）、特技机器（Technical Machine）等功能不同的类别。

一般训练卡：普通的训练卡,使用时只要把它展示给对手看即可,使用后丢弃。



支援者：支援者的牌面是一些人物或组织,如「xMA-073 Maxie」（松部）、「EE-149 Professor Oak's Research」（大木博士的研究）、「EA-130 Pokemon Fan Club」（怪兽迷俱乐部）等，使用方法与一般训练卡一样，根据卡上的指示来操作，每个玩家在每回合只允许使用一张支援者，当玩家使用支援者后将它放在己方主场怪兽的旁边，回合结束时丢弃。支援者是在《E－Expedition》中首次出现的，《E－Expedition》之前的以人物为主题的卡片，如「BS-088 Professor Oak」（大木博士）、「GH-100 Erika」（绘理香）等，在双方事先约定好的情况下可以视为支援者。



场景卡：玩家将场景卡放置在己方主场怪兽的右边表示使用，场上同一时间仅允许出现一张场景卡，当玩家使用场景卡时，如果场上已经有一张场景卡了，则将旧的场景卡丢弃。场景卡的效果可以影响到场上的所有怪兽，如「EA-138 Undersea Ruins」等；有的场景卡会指定场上某种范围内的全部怪兽，如「GH-115 Pewter City Gym」（尼比道馆）仅对场上所有的『Brock's Pokemon』（所有小刚的怪兽）有效、「xFL-094 Mt. Moon」（月见山）仅对场上所有HP≤70的怪兽有效。



道具卡：道具卡必须放置在尚未获得道具卡的怪兽身上，根据道具卡上标明的发动时间与效果来发动道具卡，道具卡使用后一般会丢弃。道具卡一般可以放置在所有怪兽上，如「NG-086 Focus Band」（气息头巾）；有的道具卡只能放置在规定的怪兽身上，如「xMA-081 Team Magma's Belt」（熔岩团的饰带）只能放置在『Team Magma's Pokemon』（所有熔岩团的怪兽）身上。

特技机器：特技机器需要放置到规定的怪兽身上，在回合结束时将怪兽身上的特技机器丢弃，在玩家的攻击阶段玩家可以使用特技机器卡上标注的技能。特技机器上的技能也需要一定的能量，只有怪兽身上拥有足够的能量才能使用。大部分特技机器都会规定能放置的怪兽，如「EA-132 Psychic Cube 01」（超能方块）只能让超能属性的怪兽使用，「xMA-079 Team Aqua Technical Machine 01」（熔岩团的特技机器01）只能让『Team Magma's Pokemon』使用。

PTCG的胜负条件有三种，我方取完全部的奖品卡，则我方获胜；对方场上的没有任何怪兽，我方获胜；回合开始阶段对方无卡可抽，我方获胜。但在比赛中往往也会遇到一些特殊情况，比如双方同时抽取最后一张奖品卡，这种时候胜负该如何判定？我们针对一些会发生的情况详细说一说。

当击倒对方一只主场怪兽后，对方要从后场选择一只怪兽提到前场，如果此时对方后场没有怪兽则判定作负。关于第三条规定，是在回合开始前无法抽卡才判定作负，在回合中遇到要抽卡而无卡可抽是不会的。如「BS-088 Professor Oak」（大木博士）能让玩家丢弃手牌，再抽7张卡，如果此时自己的卡组中不足七张则全部取去，这个动作不会影响胜负。

玩家要明确双方场上的两只怪兽怎样才算同时死亡，当某方使用一个技能（或是一张训练卡）后，在这个技能所引发的一系列效果中倒下的怪兽全部属于“同时死亡”。过渡回合中没有时间限制，因中毒/烧伤而倒下的怪兽一律为同时死亡。

如「BS-009 Magneton」（三磁怪）的技能Selfdestruct（自爆，威力80，双方所有后场精灵受到20伤害，三磁怪自身受到80伤害），使用后按顺序放置8个伤害指示物到对方主场怪兽，各放置2个伤害指示物到双方所有后场怪兽，再放置8个伤害指示物到三磁怪，无论在这个过程中是哪方先倒下哪方后倒下，都算作同时死亡。再如「BS-008 Magneton」（怪力）的特殊能力Strikes Back（对手攻击怪力的同时受到10伤害）或道具卡「NDt-097 Counterattack Claws」（反击之爪，对手在攻击持有反击之爪的怪兽后需投币一次，背面则受到20伤害），因攻击怪力或持有反击之爪的怪兽而导致的双方接连倒下也算作同时死亡。

接下来就遇到具体情况了，如果双方都剩下一张奖品卡，且两边怪兽同时倒下的话，胜负应该如何计算？先看这三个条件，如果有某位玩家达到了两个条件而另一方仅取得一个的话，达到两个条件的玩家获胜。



假设玩家A与玩家B各剩下一张奖品卡，玩家A的三磁怪使用自爆，双方主场怪兽倒下，双方抽取最后一张奖品卡，各获得一个胜利条件；之后玩家A还有后场怪兽可使用，B的场上已经没有怪兽了，这样玩家A获得了第二个胜利条件，所以最终结果是玩家A获胜。

如果在上面的情况中玩家A剩下两张奖品卡，那么结果是玩家A与玩家B各获得一个胜利条件，只要出现任何一种无法判定胜负的情况，则进入决胜局的比赛。

决胜局与一般比赛一样，只不过使用的奖品卡仅为1张，哪一方先取得一张奖品卡哪一方获胜，如果再次遇到同时获胜的情况……继续重复上面的流程。



口袋正版卡带大观园

大家是否记得我们在《口袋迷3》中介绍过口袋妖怪正版软件的识别方法？这期我们将通过图片的形式来向大家展示和解说历代口袋妖怪正版卡带的包装和配置，除了欣赏，还可以作为大家在购买和收藏时的参考。

口袋妖怪红/绿
日文名：ポケットモンスター—赤/绿
发售日期：1996年2月27日
参考售价：各3900日元
口袋妖怪蓝
日文名：ポケットモンスター—青
发售日期：1996年10月15日
参考售价：3000日元



说明：口袋妖怪游戏的鼻祖，奇迹开创的先河。蓝版和红绿版虽然生产在不同的时期，但在卡带外观设计上几乎一模一样，都是传统的蓝灰色，卡带上方的凹处刻有任天堂Gameboy的商标，标签的设计也大同小异，下方的3行白字写出了游戏的设计和制作公司，不同版本之间最明显的差别仅在于颜色和3个游戏中各自的主角精灵（绿版为妙娃花、红版为火恐龙、蓝版为水箭龟）。细心的朋友可能会发现后期发行的蓝版标签左上角多了一个Nintendo的椭圆形标志。

口袋妖怪皮卡丘（黄）
日文名：ポケットモンスター—ピカチュウ
发售日期：1998年9月12日
参考售价：3000日元

说明：黄版是口袋妖怪系列在GB时代的大作，它集合了前3个版本的优点，并能够在一个游戏里同时得到3个版本的主角精灵。不过它更大的魅力在于能够随主角一起旅行的皮卡丘，和动画片中的情形最相像的游戏非它莫属！卡带的外壳和前3个版本如出一辙，不同的是标签右上角多了联机通讯和打印的标志（图右，任天堂不忘在卡带上为其周边产品“口袋打印机”作广告）。图左是英文黄版的卡带，卡带的颜色和皮卡丘的黄色相同，左下字母“E”的标识告诉我们这是英文版本（即便到今天的NDS，这个语言标识也同样存在，



大家可以由此辨别）。

口袋妖怪金/银版
日文名：ポケットモンスター—金/银
发售日期：1999年11月21日
参考售价：各3800日元



说明：口袋妖怪第二代游戏的先行者，彩色版本适用于GB和GBC共通主机，金银版新增了100只精灵，并引进了生蛋、遗传、时间、闪光精灵等口袋游戏重要的因素，使得战术更加扑朔迷离。金银版的卡带采用了深色塑料，银版为黑色，金版为蓝紫色，标签和其他的彩版卡带一样，左边是GBC的标识，中间采用金银两种颜色印刷，在光线照射下可以反光，具有金属的光泽，非常漂亮。主题精灵不再采用金银的3主角，而是分别采用与剧情有关的2只神兽，金版为凤凰，银版为陆基亚。图片右上方为英文银版卡带，其标签设计和日版非常相似，主题精灵的外形一模一样，只是个头略大于日版。

口袋妖怪水晶版
日文名：ポケットモンスタークリスタルバージョン
发售日期：2000年12月14日
参考售价：3800日元





说明：GBC口袋妖怪的大作，只能用在彩色主机上。同黄版相似，游戏集合了金银版的优点，并增加了手机通讯战斗塔、每日事件、捕捉雪拉比等要素，直到NDS盛行的今天还有人在玩水晶版，其魅力所在可见一斑！无论是日版还是美版，卡带外壳都是采用掺有银色成分的浅蓝色透明塑料（模仿水晶的颜色），卡带上方原本凹入的地方变成了凸起的椭圆，任天堂的标志写在了卡带背面。标签上的主角是水晶游戏里故事的核心精灵——水君。和其他口袋妖怪GB卡一样，包装盒内包括了卡带、说明书一本、注意事项说明一张、彩色广告一张。

口袋妖怪方块
日文名：ポケモンでパネポン
发售日期：2000年9月21日
参考价格：3800日元
口袋妖怪斗卡片GB
ポケモンカードGB
发售日期：1998年12月18日
参考价格：3500日元

说明：口袋GB/GBC上的两款另类作品，口袋

方块是让玩家在有限的步数内移动把界面上的方块全部消去的益智游戏，彩机专用；口袋卡片则是模拟市面上流行的口袋妖怪对战卡及其规则制作的游戏，从而让玩家免去了洗牌、需要2人才能游戏等限制的烦恼，黑白共通。方块采用的是无色透明的塑料外壳，卡片则是采用黑色外壳，标签设计很漂亮，即使你不喜欢这种类型的游戏，也可以把它作为口袋的收藏品。



口袋妖怪弹珠台
日文名：ポケモンピンボール
发售日期：1999年4月14日
参考价格：3800日元





说明：非常特别的口袋妖怪作品，通过玩家熟悉的弹珠游戏来捕捉得到口袋妖怪的图鉴。卡带外壳为黄色，最显眼的地方就是上方凸起的震动装置！也就是说将卡带插入GB/GBC主机后，可以在游戏中享受震动的逼真感受。标签只有其他版本的一半大小，中间蓝色透明的塑料壳是电池盖子，因为GB主机的电源不足以支持震动效果，所以在游戏时必须往卡带内装入一节7号电池来支持。国内有卖过带震动装置的D版卡，但个头非常大，不像正版的做得那么细腻，可以明显地区分开来。

口袋妖怪卡片 GB 2
日文名：ポケモンカードGB2 GR团参上！
发售日期：2001年03月28日
参考售价：3900日元



说明：口袋妖怪卡片2代，彩机专用，这款游戏相比一代在内容上改进并不多，只是优化了系统和画面，对战的内容和精灵种类也有所增加。卡带外壳采用透明塑料制作，值得一提的是盒内赠送了2张平常买不到的神兽对战卡，一张是超梦，另一张是陆基亚，并附带说明，非常难得。

口袋妖怪竞技场
日文名：ポケモンスタジアム
发售日期：1998年8月1日
参考售价：6800日元

说明：这是口袋妖怪在N64主机上的第一款作品，也是口袋妖怪竞技场的第一作。口袋妖怪家用机上的游戏和竞技场似乎结下不解之缘，作品几乎清一色的妖怪打斗！不管如何，能够看3D的口袋妖怪和它们华丽的招式，本身就是一种享受！N64的卡带包装比较一致，都是外包装盒+说明书+按键说明+卡带的组合，说明书封面、外盒和卡带



的设计图案三位一体，一模一样，卡带的外壳都是采用灰白色的塑料制作，个头非常庞大。

口袋妖怪竞技场2
日文名：ポケモンスタジアム2
发售日期：1999年4月30日
参考售价：5800日元



说明：口袋妖怪竞技场的续作，和一代相比改进不大，不是口袋妖怪的“收藏家”买其中一款作品就可以了，立体的打斗画面仍是该作的核心所在，除了战斗还是战斗……标签的设计在红绿版三主角的基础上加入了最强的神兽——超梦，由此可见战斗将更加激烈！

口袋妖怪金银竞技场
日文名：ポケモンスタジアム金银
发售日期：2000年12月20日
参考售价：6800日元

说明：口袋N64竞技场系列的第3作，由红绿的精灵增加到金银的251个，封面的主角自然变成了凤凰和洛基亚这2大神兽，画质较前作略有提高，战斗的画面也更为壮观。



口袋妖怪快照
日文名：ポケモンスナップ
发售日期：1999年3月21日
参考售价：6800日元

说明：一款特别的口袋妖怪拍照游戏，玩家将接受博士的委托到野外拍摄口袋妖怪的照片，相当于图鉴的收集，除此之外并无其他吸引人之处，笔者个人认为它是最没意思的口袋妖怪游戏之一。包装上仍和其他口袋N64作品差不多。



你好皮卡丘
日文名：ピカチュウげんきでちゅう
发售日期：1998年12月12日
参考售价：9800日元



说明：非常有创意的培养游戏，包装盒里面增加了一套专用的麦克风和接收器（有专门接口，可以插入N64主机上的另外一个手柄插槽），装在N64接口上后就可以实现和游戏主角皮卡丘的对话和沟通，从而达到和皮卡丘亲近的目的，梦想做小智的fans们，这难道不是最好的接近皮卡丘的机会吗？遗憾的就是在游戏中要讲日文……

口袋妖怪红/蓝宝石
日文名：ポケットモンスター　ルビー/サファイア
发售日期：2002年11月21日
参考售价：各4800日元



说明：GBC进化到GBA的第一款口袋巨作，具有划时代的标志。紧随主机的改进游戏的容量和各项功能都有质的飞跃，增至386只的PM让人目不暇接，选美、双打、种植、特性等系统的加入使得该游戏百玩不厌。包装上包括了外盒、游戏说明书、操作注意事项说明、宣传广告、卡带和点数卡。外盒包装采用具有金属反光效果的印刷制作，主角分别为游戏中代表大地和海洋的神兽古拉顿（红宝石版）和海皇牙（蓝宝石版），卡带则是用相应的红、蓝透明塑料做成，非常气派。



特别说明：从GBA开始，无论是购买任天堂生产的主机或者卡带，包装里面都会带有一张可以在任天堂俱乐部兑换礼品的点数卡，只要在其网站注册并输入点数卡上写的12位代码，就可以累积一定的点数（主机比卡带点数要多），并兑换相应的礼品，礼品一般是游戏限定的周边产品。可惜的是上述一系列操作都必须在日本国内才能够实现，点数卡对国内的玩家来说如同摆设。尽管如此，购买时也别让JS把点数卡"没收"了，你没用，但他有用，让他拿钱来换吧^_^

口袋妖怪弹珠台红/蓝宝石版
日文名：ポケモンピンボーン ルビー/サファイア
发售日期：2003年8月1日
参考售价：4800日元

说明：GBC口袋妖怪弹珠台在GBA上的作品，一个卡内含红、蓝两个版本，可以单机得到全部的图鉴，这首先感谢任天堂的"仁慈"。然而非常遗憾的是它取消了GBC弹珠台卡带上特有的震动功能，只有接在NGC上玩，才能通过NGC的手柄实现震动，但又有多少人有条件或者愿意这样做呢？为了节约成本而取消了这个功能，让口袋迷们觉得非常失望。卡带的外包装和设计都显得一般化，卡带灰色的外壳也不好看……不是口袋迷可以忽视该游戏的存在。



口袋妖怪火红/叶绿
日文名：ポケットモンスター ファイアレッド/リーフグリーン
发售日期：2004年1月29日
参考售价：4800日元



说明：火叶本来是要先于红、蓝宝石发行却反而推后的两款作品，有点让人摸不着头脑。但任天堂就是老谋深算，首先，在红、蓝宝石游戏中只能捕捉宝石版的202只精灵，而原来旧版的精灵无法通过GBA和GBC联机来得到（不支持这种联机方式），因此只能通过此2作来获得并打通386的全国图鉴；其次，此作的最大卖点就在于与其配套发售的红外线通信装置，通过该装置就可以实现多人无线联机交换、对战、交谈等功能，价格也保持不变，给予玩家更多的实惠。而且从这个角度上看根本不用担心D版，D版是制作不了该红外线通信器的。

口袋妖怪绿宝石
日文名：ポケットモンスター エメラルド
发售日期：2004年9月16日
参考售价：4800日元

说明：GBA平台上口袋妖怪甚至是所有游戏的的颠峰之作，在《掌机迷》的掌机游戏排行榜上



稳稳坐住第一名的位置。和水晶版一样，它集合了红、蓝宝石的优点，并加入了战斗边疆等新要素和最强神兽——烈空龙的故事，当然也包括了火叶版的红外通信装置，还有口袋剧场为其背景故事做宣传，不热销才怪！包装盒上以烈空神龙为主角，采用色彩丰富的激光背景，非常漂亮，卡带也是透明的绿色，还特别赠送了游戏地图和三马桶事件的神秘文字对照表。

口袋妖怪不可思议的迷宫 红色救助队
日文名：ポケモン不思议のダンジョン　赤の救助队
发售日期：2005年11月17日
日本原价：4800日元



说明：GBA口袋妖怪的最后一作，把不可思议迷宫和口袋冒险结合在一起，难度不大但由于可以通过输入特定的代码得到新的任务，从而捕捉到全部386只精灵，上市后还是得到了口袋迷们的追捧。最大的不足之处就是战术过于简单，宝石版上许多隐藏的数据都被忽略了，即便如此，在玩腻了传统的GBA游戏后换换口味还是不错的。本作共有红、蓝（NDS平台）两个版本，红版的外观设计上以口袋妖怪3带的火系主角——小火龙、火岚鼠、小火鸡为主题，和游戏搭配显得非常协调。

口袋妖怪盒子 红蓝宝石版
日文名：ポケモンボックス　ルビー/サファイア
发售日期：2003年5月30日
参考售价：2000日元（光盘+记忆卡）
2800日元（光盘+记忆卡+GBA连接线）

说明：NGC平台上的第一款口袋妖怪作品，游戏内容简单得没办法再简单：只是用来储存GBA中容纳不下的精灵！当然存入的精灵是3D的，而且可以自由排列，此外还有口袋妖怪神秘蛋的奖励，但还是没什么可玩性。然而笔者还是推荐大家购买其中的豪华版（比起普通版其盒子比较大，赠送专用的联机线和红蓝相间的记忆卡），理由是价格非常便宜（豪华版国内现在才卖100元人民币左右），但其赠品却非常实用！记忆卡可以用来储存NGC的任何游戏的进度，联机线则可以用来作为GBA游戏在NGC上玩的接驳系统，通过它你就可以在电视屏幕上显示GBA屏幕的内容了！除了红蓝两色的游戏DVD光盘外，包装盒内还赠送了一盘宣传动画DVD，玩累的时候也可以拿来欣赏。



口袋妖怪频道
日文名：ポケモンチャンネル～ピカチュウといっしょ！～
发售日期：2003年7月18日
参考价格：5800日元

说明：第二款口袋妖怪NGC游戏则是和N64你好皮卡丘非常相似的培养游戏，玩家只有不断和皮卡丘交流培养感情才能将其带出室外（详见口袋迷4）。不过这款游戏没有了语音输入功能，游戏过程也显得简单化，没有深层次的内容。在包装上该游戏显得非常豪华，采用双盒双外壳双DVD包装，然后在2个外壳下方加一个异形的套子，除了游戏盘，还有一个口袋特别篇的动画片DVD可以



用来欣赏，此外还赠送了口袋妖怪的e卡（外设刷卡器专用）。

口袋妖怪竞技场
日文名：ポケモンコロシアム
发售日期：2003年11月21日
参考价格：5800日元



说明：家用机的口袋妖怪终究还是要玩对战的，这就是口袋妖怪椭圆形竞技场。动感十足的三维精灵，效果震撼的招式画面，与其说为了对战，不如说是为了欣赏到GBA游戏中无法感受得到的真实场面。值得一提的是，本作加入了RPG的冒险故事模式，比起N64的竞技场更加有内涵，游戏流程也比较灵活，不再是枯燥的战斗。包装上比NGC前两作简单，白色半透明的盒子里面仅仅包括一盘游戏DVD，一块黑色的记忆卡，一份说明书，售价却不斐，足以证明其内容的充足性。封面以红蓝宝石的2大神兽和金银版的水君、炎帝、雷皇为主题，可以想象战斗的场面将是多么的壮观……

口袋妖怪XD 暗黑旋风
日文名：ポケモンＸＤ　暗の旋风ダークルギア
发售日期：2005年8月4日
参考价格：5800日元

说明：口袋妖怪NDS竞技场的二代作品，故事以净化暗黑精灵为线索展开，通过不断的战斗，



最终打败暗黑洛基亚并净化它而得到完美结局。和一代相比本作并没有特别明显的改进，只是在故事模式和战斗场景上有所加强，此外同样支持与GBA联机传送精灵战斗，这样就可以看到GBA上无法看到的精灵的3D全景形象。卡带的包装显得更加简陋，这次连必须的记忆卡都没有配，为了游戏玩家还得另外购买，真是让人觉得不愉快……

口袋妖怪冲刺赛
日文名：ポケモンダッシュ
发售日期：2004年12月2日
日本原价：4800日元

说明：口袋妖怪NDS平台上的第一作，居然是赛车类的游戏，“车子”就是皮卡丘本身，玩家需要控制它以最快的速度通过各种各样的地形。口袋游戏中的属性在地形中得到了应用，除此之外没有什么特别的，通过多练习就可以轻松地完成第一轮的游戏，耐玩度不强。

NDS卡带的包装也是千篇一律，黑色的盒子，黑色的卡带，加上说明书、宣传广告和点数卡，仅此而已。



口袋妖怪益智方块
日文名：ポケモントローゼ
发售日期：2005年10月20日
参考售价：3800日元

说明：第二款NDS口袋游戏仍然是另类，口袋妖怪方块——不过和GBC的方块不同，本作的“方块”由精灵构成，在消去的同时就能得到该精灵的图鉴，故事模式中需要和不同等级的对手进行消去方块的速度比赛，眼疾手快是胜利的关键，但除了收集外似乎也没有更多的乐趣了。



口袋妖怪不可思议的迷宫 蓝色救助队
日文名：ポケモン不思议のダンジョン　青の救助队
发售日期：2005年11月17日
日本原价：4800日元

说明：与GBA迷宫红版一起发行的蓝版迷宫游戏，除了增加触摸笔的应有的功能外本作较红版并没有什么特别之处，而且也不支持与红版的通信交换，估计就是为了适应不同平台玩家的需要而发行的吧。外包装以口袋3代的三个水系精灵主角——杰尼龟、小锯鳄、水跃鱼为主题，与游戏名“蓝之救助队”遥相呼应。



口袋妖怪战队
日文名：ポケモンレンジャー
发售日期：2006年3月23日
日本原价：4800日元



说明：第四款作品仍然不是《口袋妖怪珍珠/钻石》，真是让人等得失去了耐心。本作在某种程度上说甚至不如口袋妖怪救助队，图鉴仅有100多种，精灵最多只能带6只，其余要放生，唯一有趣的就是可以利用精灵不同属性的招式来实现各种目的——正所谓招式在实际生活中的应用……隐藏要素不多，吸引人的就是得到迪奥西斯的事件和新精灵的关联，附带的口袋剧场《苍海的王子》宣传广告也暗示了这点。

口袋妖怪珍珠钻石
ポケットモンスタ　ダイヤモンド?パ　ル
发售日期：2006年9月28日
日本原价：各4800日圆



说明：DP终于来了，首日发售就接近了百万，热销说明了一切……NDS的双屏功能终于在口袋RPG游戏中得到了应用，招式战术也增加了不少新的内容，地下挖掘系统更是引人入胜。PM增加到了493只，神兽的队伍得到了前所未有的扩大，最后1只超神兽更是王者之王，期待其在剧场中的表现吧！

（文/皮卡秋）



口袋妖怪漫画研究

《神奇宝贝》漫画有很多不同的种类，对其中的作品大家褒贬不一。关于漫画方面的评述文章也不少，而我们今天要向大家介绍的则是神奇宝贝漫画的历程与作品本身想吐露出来的情感。

—— 特别篇系列 ——		
《宠物小精灵特别篇》1-7	2000年8月出版	轻工出版社
《神奇宝贝特别篇》8-14	2005年1月出版	吉林美术出版社
《神奇宝贝特别篇》15-19	2005年5月出版	吉林美术出版社
《神奇宝贝特别篇》20	2005年8月出版	吉林美术出版社
《神奇宝贝特别篇》21	2006年7月出版	吉林美术出版社-龙漫
连载中……		
—— 皮皮传系列 ——		
《神奇宝贝》1-8	2005年6月出版	吉林美术出版社
※龙漫前身的吉美漫画曾经连载过一小部分		
《神奇宝贝》9-14 14卷中最后一个故事意味着宝石版的正式开始		
《神奇宝贝》宝石版1-4	2006年1月（3月）出版	吉林美术出版社
—— 其它作品 ——		
《神奇宝贝大搜捕》1-5	2005年11月出版	
神奇宝贝金.银 金色少年1-5	2006年1月出版	
《神奇宝贝 电视漫画版.小智与皮卡丘》1-5	2006年1月出版	

漫画评价

一、特别篇

■神奇宝贝特别篇1-7

特别篇可是官方No.1的精灵漫画，在大陆也大受好评，剧情一等一充满悬念他给我们讲述了个充满友情、冒险的故事，其实说它是一个故事不太准确，因为其中的悬念真的很多，甚至无法分清里面有多少个情节，但本作确实是按照游戏的



顺序编写，这也显示了日下秀宪的编剧才能。其中1－7是由轻工早在2000年先推出的，想想从前攒钱买这7本时候的经历，在小学时候几乎全部同学都在看，真是一段美妙的回忆呀！

想想当时看到小智被冰封时的紧张心情；看见道馆首领与四天王对战时的激动；结尾的新成都地方的神秘。1－7册让我们认识了神奇宝贝，了解了友情、冒险、团结、相知等神奇宝贝带给我们的真谛。

评价：故事结构安排合理，画工优秀。

等级：★★★★★★

■神奇宝贝特别篇8－14



首先值得一提的是其作者的换人（第10本开始），换下了我们喜爱的真斗，换上了山本智选手（汗，足球看多了）。真斗在金银版的开始两本画风有些卡通（没有讽刺意思，只是稍微画的卡通些，像小智还是真斗画的好呀），不知道是不是要让山本智接手顺利些呢？

本作品我等了5年终于买到了，当天感动的快昏倒了，想必所有口袋迷都有一样的经历吧！本系列分开是从8－14。故事从若叶镇开始，我们跟随主角金的脚步游历了整个成都地方，其中看到那个坏蛋神秘人物，你是否和金一样感受到冰冷的令人窒息的气氛了呢？看到最后感动的结局是否流淌出热泪了呢？流了也没关系，这正是此漫画成功之处特别篇引人入胜的故事情节到这里得到了再次升华。

评价：临场换将，官方创作负责。

等级：★★★★★★

■神奇宝贝特别篇15－19

宝石版终于开始了，还以为又要再等5年呢，买到此系列时候，我真的流了了眼泪。看了后才发现，本作品和前系列有很大的不同。首先画的让人眼前一亮，和以前相比进步很大，但情节好象没有前作精彩，毕竟看到此卷时候，大家都先看了TV版，所以难免心理就产生了对比。本作把主人公的性格完全调了个个，事情历史到21卷才开始亮牌，但悬疑性也大打折扣，看本漫画时，如果能边看边对照动画情节或对照游戏就定会找到另一番享受。

评价：眼前一亮，众FANS大失所望。官方再次发射烟雾弹。

等级：★★★★

■神奇宝贝特别篇 20



故事继续发展，开始展开了神兽对战，故事也慢慢跟进引出了三神柱和天空之龙悉数登场。问题是场面比较混乱，让人看起来有些糊涂，但却着实的过瘾。

评价：神兽大登场，芳缘大混乱。

等级：★★★★★

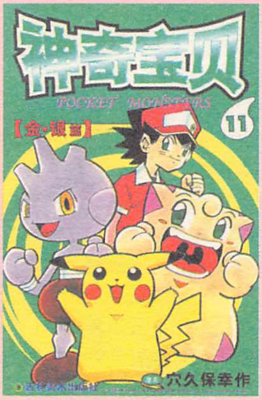
■神奇宝贝特别篇 21

已经龙漫月刊上刊登结束并发行单行本，22卷连载也即将开始。

吉林美术真是高效率呀！虽然广大精灵迷反映该社为保证龙漫的销量，一直推迟单行本的推出日期，但我们还是要客观的评价，虽然如此但吉林美术还是让我们在第一时间看到了精灵漫画作品，这是以前所没有的，所以支持他们一个。

二、皮皮传

详细的这里我就不多说了，大家可以参考下《口袋迷4》里的介绍。在这里主要想为本作进行一定的辩护：本作1－8早就出过，不过以前的是盗版的，1－8中有很多情节都给本漫画带来了很不好



的影响，只看1－8卷的朋友可能会不理解这样的漫画为什么还出那么多本呢？浪费纸张。其实不是这样的，我们能从漫画中看出作者改变的地方。刚开始的皮皮传是完全搞怪的风格，让我们捧腹大笑的情节是该作成功的原因，但画工刚开始实在不敢恭维，情节中也有很多不良镜头（汗……）

但到9卷后作者明显进行了及时的调整，使漫画风格上了很高的一个层次，而且值得表扬的是，作者好象学习了特别篇的精神，加入了很多剖析《神奇宝贝》真谛的内容，让我们在大笑的同时得以学到知识懂得道理。本作和特别篇区别是：不管看了多少遍，每次翻开都给你新的体会。虽然开始的风格好象不是在PM世界，但画的皮皮表情和设计大家可以学习下，很厉害！另外要说下本作品现在出到了14（还有宝石版的4个单独的）以前看大家说这部漫画有一些问题，大概是说作者思想枯竭了才让皮皮死去。很明显这样的评论是没有看第8集以后作品才说的，后作的出现也有力的反驳了这一观点。另外有人说让PM说话这点就是BUG，的确很多人是这样认为的，但这种方法也是一种创新。现代人越来越享受轻松了，平常看电视看些喜剧或肥皂剧也可以缓和自己的心情。以前对本作的不正确评价，在这里我也帮忙澄清一下。本作品中有很多感动的镜头，但大都最后转悲为喜，看来作者只希望带给大家欢乐与感动。至于泪水还是不要太多。毕竟在大家特别是小朋友的心中神奇宝贝就是一个美好的梦……

评价：不被看好，却另有一番情趣，作者用意深刻。

等级：★★★★★（5卷后）

三、神奇宝贝大搜捕

这部作品按质量来说应该是No.2，仅次于特别篇。作者好象是四驱兄弟的作者，风格极其相似。但一看就知道这是很早前的作品了，画的简单而有情调，非常有意思，所以面对高水平漫画时候只有折服，仅此而已。但本作中还是有一定的小瑕疵，例如故事太短，设置有的时候铺垫不多就直接进入中心，给人印象不深刻。和皮皮传比它就是更高一层次的搞笑漫画。如果说皮皮传中让精灵说话是个BUG，那在本故事中让精灵说话就是作者安排上的突破口。该作品似乎FANS更多一些，这也显示了作者非凡的实力。哎呀！让我们不由得感叹，日本小学馆里人才之众多，随便出来一个就是大师，我们只有膜拜的份了。



评价：值得购买，正逐渐被人认识，神奇宝贝漫画成熟之作。

等级：★★★★★★

四、神奇宝贝金/银－金色少年－

新出来的作品，本书没有多大的新意，依然沿用的是金银的故事，这也应该引起官方反思下了，为什么宝石的题材没有新作家喜欢呢？本漫画质量不高，BUG很多，其他问题也太多了，人物画的风格出入过大，前一个看像是速写后一个看像涂鸦。主角小金也少了特别篇的英雄气质，刚开始就打败了急冻鸟，还来个超时空大传送来个皮卡丘，金的对手小黑（其实是银）跟个傻子似的就会说“没用的东西”，他对战的时候老是同一招来回的使，真是给特别篇抹黑了。优点是绘画精灵还是可以的，对招式的画法看的出来作者也经过了相当多次的尝试。



评价：不推荐购买，好象是在骗空大家的荷包。

等级：★★

五、神奇宝贝 电视漫画版-小智与皮卡丘-2

和金色少年一样属于不完善的作品，特别要批评的是该作者对人物的刻画有个共同点——所有人物都有个飞奔手向后的动作，真是令人作呕……当然这样的批评可能有所过激，但要是这个风格没问题，那为何大家都不太喜欢这部漫画呢？本作品直接采用TV中的故事，加上自己的想象来创作，场面一改神奇宝贝应有的作风，使用些低级的笑话，不惜贬低主角在我们心中的光辉形象为代价来搞笑，这才是此漫画最大失败之处。但本漫画背景画的相当出众，有的地方甚至可以超过特别篇。

评价：不推荐购买，无聊的作品，还不如直接买盘看。

等级：★



高层研究

特别篇研究

特别篇一直以剧情取胜，故事充满悬念、战斗精彩。早在1-7册时候。就出现了神秘的大鸟，我们还在一直猜测那会是什么神奇宝贝。7卷最后给我们介绍了新的金银世界，那时展现给我们的是一个新的大陆。只可惜本作推出5年后，我们才真正买到。这不得不说是个遗憾。只因如此有多少人忘却了神奇宝贝的漫画，忘却了神奇宝贝。现在在大家的身边又有多少人看过7册以后的内容呢？希望吉林美术以后不会再让我们失望了。

金银世界依然充满着浓厚的PM色彩，我们根据每个蛛丝马迹来陪伴主角金，剥开疑雾，一起挑战黑暗势力，伴随着金对假面人的质问“你把神奇宝贝当作了什么？工具”，我们和金一样的愤怒，因为我们是真正喜爱神奇宝贝的口袋迷。最后的对战开始了，然而却没有金的身影，你是否也会和水晶一样的担心？金银最后一本的内容让我们感受到了那个亘古不变的哲理——正义必胜。我们从故事中收获了太多的感动，口袋带给我们的



↑山本智亲自为大家讲解漫画技巧，有这么一个老师，相信

人生哲理真的是太多了：水晶妈妈训斥水晶，让她重新找回失去自己的话语；主角金的正义之词；银面对仇人所迸发的胆量；最后全体人员支持战斗……诸多的情节为我们介绍了神奇宝贝独特的世界观。

到了宝石版，作者通过细致的心理描写向我们展示了人与人相知的可贵，路比与沙菲雅以前的故事更把这一漫画推向了新的高潮。20卷中小田卷博士原打算送出的第3个图鉴，是想给另外的一位



↑超兴奋呀！能够在活动中得到山本智老师的亲笔签名成了孩子们此来的真正目的。



↑山本智老师签名会：06年1月22号，在举办次世代东京大会的现场，我们熟悉的山本智老师举办了大型的签名会，时间是上午11时到下午1时。



新人的，这位新人也是后作战斗边境中的主角，到21卷我们才知道沙菲雅的理想是超过小智，几个大陆的故事真是连接紧密呀，另外金银版结束时候大木博士也把图鉴送给了一个神秘人物，他到底是谁至今还是个迷，特别篇总能带给我们很多惊喜，它当之无愧的是口袋漫画界NO.1的作品。

皮皮传研究

在这个篇章中让我们回忆下皮皮传之所以搞笑的原因和本作的画画特点。

首先刚开始雷特选择皮皮（简直就是碰上），从此便开始了雷特的悲惨生活，他先是要给皮皮找好多食物，让他吃饱了好战斗，但皮皮就是皮皮，吃饱了该睡觉了，打架（就是战斗了）多不好呀。看，人家就能厚着脸皮不动看你把我怎么样。当然我们的皮皮有时候也很有正义感，爱打抱不平，但大都是金钱的诱惑……哈哈！真是个贪吃、贪财的角色。但他也有好的一面，为了保护真新镇他坐上导弹帮助导航，挽救了一场灾难（虽然也是为了出名），最后也是因为贪吃救了他，半路想起了雷特妈妈做的饭，人家楞是逃过了灾难，在金银版中奇迹的再次归来。值得一提的是在宝石版中作者借鉴了特别篇安排的方法，使火红叶绿中的小翠和雷特（第2个雷特）登场，看来宝石版正在不断完善中。作者穴久保幸作写活了一个好吃懒做的皮皮，在他的身上我们也可以看到自己的身影——谁没有贪念，谁能临死不惧？但不能因此判定就是懦夫，每个人都有自己强大的一面，这也许正是作者想传达给我们的真正含义。

神奇宝贝大搜捕研究

大搜捕我个人给的评价是相当高的，不知道大家同不同意。主角小修是一个热爱神奇宝贝的少年，带着父亲制作可以与神奇宝贝交流的工具踏上旅程。小修和皮卡丘是好朋友，但他们俩死要面子，对俩人的友情一直不说出口，只在心里彼此都把对方看作知心朋友。

小修一遇到美丽的女孩子就没了辙，皮卡还得时刻帮助他。但皮卡有时候遇到危机小修也会舍命帮助，这就是真正的友谊。本作扣准了友情的主线路，把人与PM、朋友甚至外人的交流情谊全部汇杂在中间，画功精湛无可挑剔。最后说句外话，我把该作放在了全部精灵图书架子的最外侧以示尊重，当你与朋友发生矛盾的时候，不妨翻开此书，小修和皮卡丘会教给你友情可贵需珍惜的道理。

金色少年研究

本作品虽然不算名作，但在事情脉络处理上还是不错的，只用3本就表现了金的精神与神奇宝贝的真谛，可惜画的质量不高。记得雷神传说最后的意思好象和这漫画很接近，在成都地方不断有新的训练家出现，他们为着自己的梦想不断努力着，住在精灵球里的宝贝简称神奇宝贝，今天他们的故事还在继续……

电视版小智与皮卡丘的研究

大家认为本作很有剧情特点，这固然没错，但



本作大都选择TV中的感人情节编写，所以感动也是应该的，这大都并不是作者的功劳。作者的意思似乎是想把感动内容汇总起来，告诉大家某种道理或者PM的情感。但这点上做的就没皮皮传和大搜捕好了，画面方面人物走样太过严重，完全没有尊重读者，所以销售量上不去也未可厚非。

内部研究



把内部研究放在了最后，也是希望大家多对漫画有正确的认识，每个人的世界观都不一样，也不是让大家完全被我左右。感谢大家看我介绍这么多了，只是希望大家知道一点，每个作品背后都有作者的良苦用心。

这里引用探索节目的一个思想：我们并不局限看事物的表面，我们要透过一点一滴来享受物质的内在美丽，我们在欣赏的同时也能感受到作品想传达给我们的心灵震撼。

所以本次的《高层研究》我专门挑选了作品的资料和改变来深层探究他的思想。希望大家看了我的文章后能够对其中的书目有个新的认识，因为这些就是作者们苦心想传达出来的思想，神奇宝贝的世界观。

特别篇：冒险才能得到历练，永不放弃才是成功的捷径。

不要小看自己同时也不能夸大自己。

为人大度，和蔼才是交友胜利之道。

皮皮传：生活中应该充满欢乐，这样才是完美的人生。

欢乐的人容易与他们相处，容易被人接受。

无论你是多么的渴望胜利，请记住任何时候不要出卖朋友。

你平时可以懒散，但遇到困难请保持自信与笑容，这样才会让你的朋友不至于和你分担痛苦。

大搜捕：朋友是生活中的调味剂。

相信自己，相信伙伴。

友情一旦破坏才知道什么叫追悔莫及。

金色少年：做人起码要有一个追求，并能为此不懈努力，不要管别人怎么说。

关键时刻挺身而出需要的不仅是实力，更需要一颗坚强的心。

小智与皮卡丘：不迷失自己的有效方法不是认清自己就是相信朋友。

冒险带给一个人的感动与经历都是相当重要的。

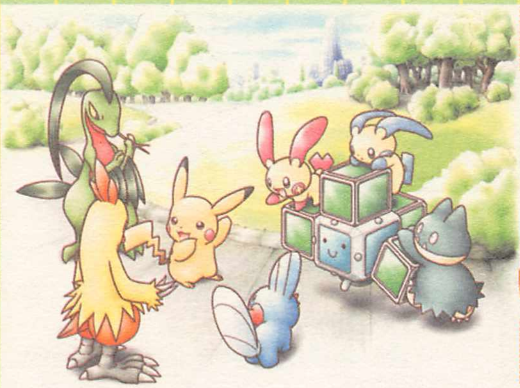
—— 结语 ——

10年口袋妖怪慢慢长路，所有口袋迷一起来收获感动。本次通过对口袋漫画的初步点评，高层研究和内部研究，相信大家对其深层含义有了新的认识，以上评论我参考了很多口袋迷的意见，尽量做到了详细、公正。更多漫画中透露出的精神还需要你自己来探索。

世界上只有更强，没有最强，真正的强大是内心的强大。神奇宝贝漫画高层研究其实就是对作者思想的研究。一个好的片子、一个好的故事之所以可以打动观众、读者，是因为他带给大家感动与反思。现在很多数朋友爱看TV版，可那毕竟不能来回看，不能随时随地看，这就是TV的局限性，而漫画则可以在闲下来就翻开欣赏。漫画作者们创作的目的就是希望能把好的思想传给下一代，让我们向他们表示以崇高的敬意吧。

文/bgy





口袋妖怪软件鉴赏

作为一个口袋妖怪FANS，无论你喜欢动画、周边还是同人，相信多数都会喜欢口袋妖怪的游戏。每一次口袋正统RPG游戏都能卖到上百万套的疯狂成绩证明了口袋妖怪软件的上乘质量。而在中国，由于盗版商的存在，令更多的玩家以更优惠的价格享受口袋妖怪的乐趣。但是，这“优惠”价格的背后，可能会换来将来D卡（盗版卡）的记录丢失、时间无法流动、恶性BUG等等问题，虽然前者有记忆棒能分忧，但是后两者可能会成为D卡玩家心中的痛。所以在这里建议如果有能力的玩家还是购买一张Z（正版）卡。更有不少玩家是使用模拟器进行游戏，虽然BUG少，但是却不能享受连机的乐趣。不少忠实口袋妖怪玩家甚至只认识GBA，但无缘一睹其他平台的大作到底是什么样的游戏。以下将介绍口袋妖怪各代游戏的Z卡资料作为扫盲，大家也可以从中了解Z卡与D卡的区别方法。如果是全系列Z卡都有的人……恭喜，您可以翻页继续观看口袋迷其他栏目。（本文以介绍日版卡带为主）

首先，从最原始的GAME BOY的口袋妖怪系列讲起，作为任天堂第一个成功的掌机缺点就是他太大太硬，但是优点很明显，就是耐摔。在下有一台90年购买的GAME BOY，经历了很多次的自由落体洗礼依然风雨不动安如山。口袋妖怪的始作就是在



GAME BOY上的红和绿，两作发售于1996年2月27日，价格是3900日圆。GAME BOY的Z版卡后都是使用6角螺丝，D卡通常都是使用十字螺丝的。卡带正面的贴纸分别是喷火龙和妙蛙花（废话……），右上角是卡带序列号。左下角写着三行字，分别是“◎1995 Nintendo”、“◎1995 Creatures inc.”和“◎GAME FREAK inc.”右下角就是“MADE IN JAPAN”。两作对应GAME BOY的对战线打印机，打印机只能用于打印游戏中的图鉴。3年多后，也就是1999年10月10日，口袋妖怪青版也开始在日本各商店有售。因为除了151号梦梦外，其余的POKEMON都可以在红和绿中收集完成，所以青版不过是改变一下POKEMON中的出现几率和一些不会出现在游戏中的POKEMON，以及口袋妖怪的样子，



感觉上比起红绿来说口袋妖怪的样子更让人舒服。贴卡带封面的贴纸也当然是水箭龟，左下叫的三行字没多大变化，只是在“1995”的后面多了一个逗号和“1996”……最后介绍的GAME BOY正统游戏是《口袋妖怪 皮卡丘》，该作在1998年9月12日发售，比青版早发售一年。虽然如此实质上《皮卡丘》版才是真正意义上的最后一大作。卡带封面贴纸以皮卡丘为主题，左下角理所当然地在青版“1996”的后面加上逗号和“1998”……而右上角除了序列号则增添了对应连机线和打印机的黑白图片。《皮卡丘》版游戏中最大的改革就是游戏中的皮卡丘能象动画片那样跟在主角后面跑，而且皮卡丘还会给脸色主角看。另外口袋妖怪的模样也是重新制作，可以说是四作里面做的最完美的，个人觉得甚至能和GBA系列的比较（GBA里面有些口袋妖怪动作实在太猥琐了）。价格方面，青和黄只需要3000日圆。Z版GB卡虽然也是使用电池记忆，但是内置电池是可充电的，只要进行游戏就能够为卡带电池充电，所以至今这些Z卡的进度仍然存在（D版的早消失了）。任天堂真是一个怪物，制造出GAME BOY这种砸死人也不会烂掉的东西后还能做到卡带记录十年如一日（如果2006年我卡带记录还

在的话，那十年如一日确实没夸大……），不得不膜拜。





接下来说说GB上的一些非正统作品。首先是口袋妖怪弹珠台GB，此作发售于1999年4月14日，是口袋游戏的一个支线产品，属于桌面TAB类型的益智游戏，不过抓宠的因素同样具备，算是比较成功的一作。如果说弹珠台GB是口袋历史上最豪华的卡带那一点也不为过。大家都知道弹珠台游戏有震动的功能，而这个功能GBC主机上并不具备，只能通过卡带附加的装置来实现。这个装置非常特殊，设计上也很细腻，原本以为会是个“庞然大物”，结果和普通的卡带比起来它也只是略大一个头（约1.5CM),厚度上（上半部分比较厚，下半部分是相同的，否则就插不进GB机了）大概有2倍普通卡带那么大。卡带是黄颜色的，和其他卡带不同的是，一共有两个八角螺丝，而且锁在了前面，大概是为了更好地固定整个装置吧，否则随着游戏不断震动，说不定哪天就散架了，呵呵。由于震动需要较多的电力，卡带的中间有一个电池插槽，用来装入1节7号电池，如果没有电池，震动功能就无法实现。这里顺便说说D版的弹珠台卡带。本来以为加入了震动装置，D版就无法模仿了，没想到连震动装置也能被仿造，而且震动程度一点不亚于Z卡（汗……）。限于技术的原因，D版的震动卡个头就大许多了，一眼就能看出来，此外正版的弹珠台卡后面有个椭圆形的突起，上面写有英文“RUMBLE”（意思是震动）D版弹珠台在国内的售价大概是70元人民币（从这个意义上说还得感谢D商们，毕竟正版的价格不是每个人都能够接受的），当然也有不带震动装置的D卡，价格就和普通的卡带一样了。





其次是口袋妖怪卡片对战GB：口袋妖怪卡片一共发行过2作，即卡片GB1和卡片GB2GR团参上。第一作发售于1998年12月18日，售价3500日圆。第二作发售于2001年3月28日，售价3900日圆。卡片游戏也不属于传统的口袋RPG游戏，不过因为有现实卡片（即常见的口袋妖怪对战卡，种类非常多）的存在，这2个游戏受欢迎的程度比其他非正统口袋游戏大多了。卡片GB1卡带和GB2在外形上还是有较大的区别，这主要是GB1是GB和GBC共通的，而卡片GB2只能用于彩色的GBC主机上（类似于口袋金银和水晶版的区别），因此在卡带上方的商标上有明显不同，GB1上面写的是Nintendo Gameboy TM，表明是凹进去的，而GB2上则只有写GAMEBOY COLOR，表明是凸出来的。另外，Z版卡片的颜色，GB1是黑色的，GB2则是透明的。



下面为大家介绍的就是GB/GBC上真正的大作：口袋妖怪金和银，两作发售于1999年11月21日，售价3800日圆，该作的口袋妖怪从红绿的151种上限扩大到251种，金银使用新主角和新搭档的口袋妖怪。而且还增添了前作口袋妖怪一些新的进化/退化形态，地图不仅有成都地区，前作的关东地区也收揽在金银版当中；两个版本的口袋妖怪姿势都不一样。连动方面，不仅两个版本能通信，还可以和红绿青皮卡丘版通信得到前作的口袋妖怪。红绿版的主角更作为隐藏BOSS在白银山中面壁思过……金银被不少玩家喻为口袋妖怪最高作，其原因与丰富的游戏系统离不开的。真实时间的加入让玩家产生更大的代入感。金银版的卡带塑料采用两组合，金版的卡带正面是深蓝色，卡带背面是灰色。银版则反之，正面是灰色而背面是深蓝色。卡带背后上方凹位印有“MADE IN JAPAN”的标志（所有口袋GBC的卡背后都印有“MADE IN JAPAN”）。封面的贴纸分别是七彩凤凰和路基亚。也是口袋妖怪第一次以神兽为封面。贴纸下方依然印有制造日期和生产公司的资料，与GB卡一样采用的是充电电池记忆。两作均对应GBC的红外线通信。而任天堂也制作了以多款金银版三主角和皮丘为主题的GBC。2000年12月14日，只对应GBC的口袋妖怪水晶版发，。价格与金银一样是游戏画面全彩，加入了口袋妖怪出场战斗时的动画，修正了金银中几个影响游戏性的BUG，增加了燃烧塔中水君的情节。不仅如此，还首创了双主角的设定，除了金银版原有的主角，增加

了一个女性角色。算是照顾了女性玩家。水晶的封面以金银版中人气和高的水君。这次卡带采用的是水晶浅蓝色的透明颜色。也是第一次款使用透明材料制作卡带。GB卡带背后原本MADE IN JAPAN的凹部分改为了任天堂的商标，MADE IN JAPAN等标记则转移到卡背的中上部分。游戏增加了与电话公司连机的系统，可以得到第251号口袋妖怪雪拉比。在中国的玩家可以说是无福享受这个功能。三作与前面的红绿青皮卡丘版都能与N64的口袋妖怪竞技场金银版进行连动。



口袋妖怪N64的5个作品游戏国内玩家一定接触地很少，所以只做简单介绍。主要存在3个竞技场系列，分别发售于1998年8月1日发售的《口袋妖怪竞技场》、1999年4月30日发售的《口袋妖怪竞技场2》和2000年12月14日发售的《口袋妖怪竞技场金银版》，以及特别的动作游戏《口袋妖怪快照》和《你好皮卡丘》。



由于N64不可能存在D卡，而且国内能玩到的人实在不多，所以这里就不详细介绍了，大家可以看我以前在《掌机迷》上刊登的《永远的口袋妖怪》这篇文章。



GBA发售的时候，无数人都等待着新口袋妖怪的出现，但是红蓝宝石却姗姗来迟，在2002年11月21日发售，售价是4800日圆，让玩家等到花儿都谢了。红蓝宝石取消了金银版中时间要素，这引来不少玩家的不满。尽管如此，这不可以否认宝石版的高素质和改进的画面及游戏系统。宝石故事与前作的红绿、金银无任何关系，新大陆芳缘地区的、新的敌人水之团和岩浆团、新的人物、新的口袋妖怪组成了新的故事。对战方面增加了2V2，换一句话说可以同时进行四人乱斗的口袋妖怪对战；除对战外还增加了口袋妖怪选美，选美所需要的技术一点也不比对战差；秘密基地的出现能让朋友不在身边的时候也能虐待朋友的队伍（这……）。做为GBA首款口袋软件，全新的培育系统可以让玩家培育出个性能力的口袋妖怪。特性和一些新技能的加入使对战比起金银版的更加丰富。虽然画面比不上早期的《黄金的太阳》那么华丽，但给人以一种清新的感觉。卡带采用水晶的透明塑料，做出红宝石和蓝宝石的效果，封面与金银一样，采用的是游戏中两大传说中的神兽——古拉顿和海皇牙。插槽中外露的电路板印有“©2002 Nintendo”的字样。卡带背面依然印有“Nintendo”的商标和“MADE IN JAPAN”。首次抛弃充电电池改为芯片记忆。笔者早期购买的蓝宝石D卡拆开后没有发现电池,而且记录到现在依旧完好，质量非常好，所以不得不批评现在D卡商制造卡带的低质量。2004年9月16日发售了红蓝宝石的加强版绿宝石，售价是3800日圆，无线通信器同捆版与红蓝宝石的价格一样都是4800日圆。与水晶版一样，增加了口袋妖怪出场时候的动作（很明显是勉强加上去的）、男女主角的衣服变化（带绿帽了）、更添加了新舞台战斗前线（这真的是任天堂制造给孩子玩的游戏吗？）供高级玩家前往挑战,剧情也有部分经过修改。可以说是宝石版的最终形态（完全变态）。绿宝石采用的是绿宝石颜色的透明卡带，以宝石中最废的神兽天空龙为封面（请原谅我用这两个字形容它……）。副送的无线通信器是透明黑的外壳，写着“MADE IN PHILIPPINES”（菲律宾？）。以上纯属玩笑，这里我并不否认绿宝石的优秀，如果把红、蓝宝石比作GBC的金银，那它就相当于集合两作优点的水晶版！此外，虽然都是宝石版，但是由于红蓝宝石不支持红外线，所以绿宝石要和红蓝宝石通信只能通过连机线……绿宝石的中文版D卡存在严重的坐船BUG，所以D卡的玩家要有觉悟。



2004年1月29日，红和绿以火红、叶绿的新形态在GBA上与各位玩家再次见面。卡带价格都是3800日圆，带红外线通信器的为4800日圆。作为开山之作的进化版，火红叶绿以宝石的系统和红绿组合给了新老玩家一个很好的交代。主角不再是小智一人，增加了新的女主角。对比红绿除了画面上的提高外，还新增加了七个岛屿剧情，四天王的能力也得到加强，部分金银系列的口袋妖怪还能捕捉（火红叶绿捉不到的金银口袋妖怪可以在绿宝石的狩猎场中捕捉）。主角初试选择的口袋妖怪依然是大家熟悉的妙蛙种子、小火龙和杰尼龟。不过，火红叶绿的缺点也明显：没有真实时间、没有选美大赛。虽然选美大赛在红



绿中是不存在，但是ROM内部却存在这些数据，不排除是制作组最后放弃在火红叶绿中增加选美大赛。卡带采用和对应的标题一样的颜色，虽然都是采用通明的材料，但是通明度明显没有宝石高。通明插槽中外露的电路板印有“©2001 Nintendo”的字样，和宝石一样卡带采用的是芯片记忆。至于为什么比宝石的日期早，请各位玩家自己YY可能性吧^—^。火红叶绿的发售也是GBA无线通信器发售的那一天，解决了连机线使用起来非常麻烦的困惑。火红叶绿的发售不仅仅代表红绿版再现GBA，还能作为宝石版的修正工具。有正版卡的玩家都知道宝石存在一个严重BUG：时间虽然走动，但是果实种植不出来，也就是说时间的走动已经没有任何实质的意义了，中国的玩家不可能把宝石版送到日本维修。老任深知BUG的严重性，在火红叶绿中增加修复BUG的程序，只需要有两台GBA和连机线就可以自我修复了。当然，D卡的玩家完全不需要为这个问题当心。



另一款非正统作品《口袋妖怪弹珠台红宝石蓝宝石》发售于2003年8月1日，价格同样为4800日圆。这么高的售价本以为会和GBC时代的弹珠台一样带有震动装置，不料事实却令人非常失望，黑色的卡带和普通的gba卡没什么两样，也就是说根本没有什么震动装置，震动选项存在却是不可选——原来要将GBA连接到NGC上，通过NGC的手柄实现震动的功能，如此一来还要掌机做什么用呢实在是不方便！幸而游戏的内容还是比前作有较大的改进，且同样没有分开2个版本发行，而是一个卡包括2个颜色的弹珠台，单机就能收集全部的宝石版图鉴。



任天堂的主机GAMECUBE（NGC）上共有五款口袋妖怪的作品。首先是2001年11月21日发售的《任天堂全明星大乱斗DX》，价格是6800日圆。该作是N64《任天堂全明星大乱斗》的续作。使用角色除了皮卡丘等熟悉的PM外，还有作为隐藏角色的超梦和一些被当作道具召唤出来的PM，金银和红绿的神兽和主角妖怪均以召唤形态登场……如果只喜欢口袋妖怪的话可以把道具全改为只出现精灵球，令对战更加的疯狂（混乱？）。由于在2001年发售，所以《任天堂全明星大乱斗DX》中不会出现宝石版中的角色，比较可惜。





2003年5月30日，《口袋妖怪盒子》发售，关于此作品上期的口袋迷2介绍过，所以不再废话，需要注意的是《口袋妖怪盒子》单卖游戏价格是2000日圆，包含一张59格记忆卡。2800日圆的包装不仅有GBA对NGC的连机线一条，还赠送CAPCOM在NGC上的超强作《红侠JOE》的试玩碟，所以尽管游戏简单，还是蛮超值的。

《口袋妖怪频道》是一款女性向的游戏，玩家要做的事情就是陪皮卡丘看电视和到处走走。该作发售于2003年7月18日，价格为5800日圆。《口袋妖怪频道》分两盒装，一盒是游戏碟另一盒是特典影象。



最后介绍的两款NGC游戏是《口袋妖怪竞技场》和《口袋妖怪XD暗黑的旋风陆基亚》。两作分别发行于2003年11月21日和2005年8月4日。在前作N64的竞技场基础上加入了RPG剧情模式，竞技场的人物的造型与以前口袋妖怪主角的风格完全不同，同时也摆脱了主角必须是10岁正太罗莉的经典设定，使用的PM是进化后的光伊布和影伊布。可以捕捉有主人的口袋妖怪、骑摩托车、不能取消战斗画面（这……）等设定可以说是史无前例的。竞技场部分需要使用到GBA对NGC连机线，可以实现同时4人游戏。可惜只有一个默认场景提供对战，可以利用e+刷卡器刷卡增加场景。神兽凤凰以及水君、雷皇、炎帝和金银版三主角能够在本作获得。

暗黑的旋风路基亚XD与竞技场差不多，画面强悍但相对1代来说上没多大的改进，而人设方面反而



退步了不少，笔者至今也不满意XD的主角造型。主角使用的PM是没进化过的伊布，玩家可以依照自己的爱好进化成各种伊布。前作捕捉暗黑PM的设定依旧保留，而且通过净化能学习到GBA版的口袋妖怪无法得到的技能，加上未净化也增加了不少暗黑技能，这些技能只能在NGC上观赏的到。本作能捕捉金银版的神兽陆基亚。由于暗黑形态的PM是无法传到GBA上的，所以暗黑形态的陆基亚也只能够在NGC上欣赏。其他详细的攻略内容请观看上期口袋迷2的XD攻略。

最后是NDS平台，到目前只发售了三款口袋妖怪游戏，不过都属于非正统续作。首先是NDS的首发软件《口袋妖怪 冲刺》，发售于2004年12月2日，价格4800日圆。《口袋妖怪 冲刺》是一个完全使用触摸屏玩的游戏。如果同期发售的《为你而死》是屏幕杀手的话，而《口袋妖怪 冲刺》则是真·屏幕杀手。笔者的NDS触摸屏在使用这游戏1小时后仔细一看便伤痕累累。该作的隐藏要素不能算丰富，虽然能和GBA卡带连动取得更多的赛场但场地缺少变化,标题画面下的捏皮卡丘小游戏算是满足了多数玩家的邪恶心理。

第二款NDS口袋游戏便是《口袋妖怪方块》。发售于2005年10月20日，价格3800日圆。《口袋妖怪方块》采用全新的美式风格人设，而全部386口袋妖怪均以Q版头像出现。该游戏也是完全使用触摸频进行操作，规则也非常的简单。游戏中成功解救（消除）的口袋妖怪方块还能登陆在图鉴，算是一收集要素。方块一个非常具有娱乐性的小品级游戏，建议有经济能力的玩家都能体验一下《口袋妖怪方块》的魅力。

第三款介绍的游戏是NDS和GBA双平台的最新作：《口袋妖怪不可思意迷宫 青之救助队和赤之救助队》，由CHUNSOFT负责制作，发售时间是2005年11月17日，价格都是4800日圆。这期口袋迷3将会有大量的救助队资料，所以在此不再描述，要注意的是NDS的青之救助队开始的一批货存在将大部分GBA卡带记录删除的恶性BUG,在日本可以回收修理，在国内就没这个服务了。救助队任何版本间都可以进行连动救助，但是输入密码的时候相信很多人都为一大串的蝌蚪字都



闷。青之救助队封面上胡地、耿鬼、巨大甲龙的眼睛都反红光。而赤之救助队卡带并非同正统作品采用其他颜色，而是与多数的GBA卡带一样的灰黑色。卡带右上角的序列号能登陆口袋妖怪官方主页(www.pokemon..co.jp)获得游戏标题画面中的精美图片。

第4款作品是《口袋妖怪战队》，本作的特点是引入了全新的PM捕捉方式——不再是用传统的精灵球，而是采用了外形象手机的“口袋妖怪捕捉棒”，通过快速划圈的方式来捕获口袋妖怪，不考虑会伤害NDS触摸屏的话，这倒是个有趣的设定。此外需要礼物得到的玛纳霏也是在珍珠钻石版中唯一需要用到其他NDS版口袋游戏才能得到的神兽，自然成为了本作的另外一个卖点。总体而已，本作比口袋妖怪冲刺要好，但比迷宫来说却显得蕴藏要素缺乏，且能捕捉的PM的种类也非常有限，只有100多种。



最后当然是最新发售的《口袋妖怪珍珠/钻石》版了，作为NDS的正统RPG大作，本作带动的效应当然不俗，画面虽然不是真正的3D，但比起GBA时代的口袋已经有质的改进了。选美、战斗塔等系统变化不大，增加了地下挖宝系统，招式也增加了很多种类，相信将带来新的战术研究热潮。精灵增加到493只，旧版的pm除了传统的通讯传输得到外，更可以通过新增的精灵探索机来获得，而精灵的进化方式得到了更多的拓展，新增了招式进化、特殊地点进化、携带精灵进化等等。



介绍到这里也差不多了，有很多人反应现在的游戏不好玩，其实问题都是出在玩家自己身上，D卡的低价格能让玩家以优惠的价格享受到更多的游戏，因此没彻底体会到游戏的乐趣便会被其他作品所吸引。实质上4、5张D卡的钱就能够买上一个正版，现在多数人缺少破釜沉舟的勇气。购买了一张正版很自然会珍惜一款游戏带来的乐趣，而不是很多游戏带给自己的空虚感觉。什么？你说怕投资错一个垃圾游戏导致血本无归？我可以很确定的告诉大家，事实证明口袋这游戏不会投资错的。如果嫌自己的钱太多能买下很多正版游戏的话，希望能把钱捐献给更多需要的孩子。做好事又能让自己开心，何乐而不为？

文/阿葵、皮卡秋


口袋动漫



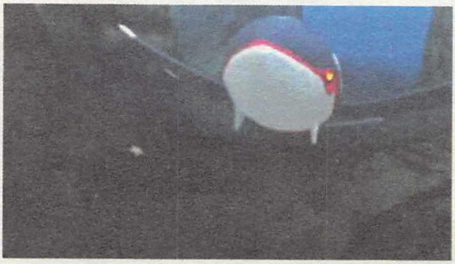
Pokemon第9部电影《苍海的王子 玛纳霏》7月15日在日本各大戏院与各位Pokemon影迷见面了！和以往一样，虽然国内的口袋迷要等到11月以后才能看到该剧场的DVD，但在暑假仍可以通过国外雪拉比等网站率先知道该剧场的详细剧情，从而解开心中的不解之谜。为此，我们将该剧情进行了译制，希望能为喜欢宠物小精灵剧场却又有外语阅读障碍的fans们提供方便。好，步入正题。

序幕——神奇宝贝的历史

在我们所知的世界里生存着超过300种以上的神奇宝贝。人们学会了如何与神奇宝贝们建立纽带关系，训练它们以进一步挖掘它们的能力，这些人叫做“训练家”。还有一些人决定采用另外一种建立纽带的方法，他们就是神奇宝贝护林员……

背景转到训练家路比和小瞳正在对战塔里的决斗；水晶继续她在成都地区的冒险，身旁有洛奇亚飞行相伴旅行在海边的路上；护林员日向从森林大火中救出了一只尾立并借助几只水系神奇宝贝的能力帮它脱困。——然而，不是世界上所有的人都想要跟神奇宝贝们建立良好的关系，相反，他们要控制神奇宝贝。烈空坐就不幸成为了被火箭队捕获的猎物（没有人知道后来发生了什么）。

这时，我们的训练家小智，在完成四个地区的旅行后，现在正在为了挑战对战开拓区的优胜而努力着。他跟小刚、小遥和小胜等朋友一起经历了许许多多的冒险，他的下一个冒险地将会是一



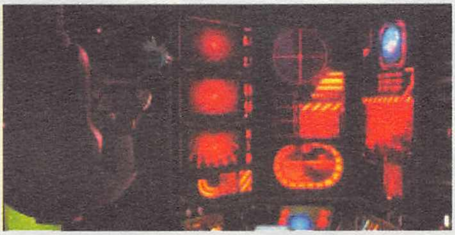
个很远很远的地方。

开场

一颗神秘的蛋在神奇宝贝们的护送下从大洋中漂过，它在海水中滑行，穿过一群铁炮鱼，路过数只珍珠贝、铁甲贝后，这颗蛋最终停止下来。一群电灯怪和灯笼鱼好奇地围着它看，突然间一道聚光灯照射到蛋上，鱼类神奇宝贝全都游开了，只见海上三架直升机在水面上盘旋，搜索着蛋，“宝藏”的确认信息传到了水下的一艘大型潜水艇中，那里魅影军团的船长魅影正实施着他的抢蛋计划。他的音符鹦飞到船长右边一个人的肩膀

上，尖声重复着船长的话。

当潜水艇开到离蛋距离足够近时，一只机械手伸出来将它装到一个玻璃箱里，然后把它带了回来。操作任务成功，船长魅影来到放蛋的房间，蛋在台子上，还装在玻璃容器里。他惊叹着这件战利品的神奇，正要伸手去拿它，却被他手下海盗的一员抢先夺走了。魅影被这名叛徒的行为所激怒，立刻派出手下追捕他，然而这名神秘背叛者却巧妙的避开了猛扑过来的一行人。他一直逃到了一个走廊深处，这下前后都没有了出路。幸好垂直传送带上有一架梯子，于是他用它来脱逃，爬到了上层。他跳下梯子，把护栏踢倒，让那些追他的人爬上来时被栏杆撞到头。他在集体食堂的厨房里短暂停留了一下，把蛋放到背包里保护好，然后跟他的"任务协调员"茱蒂取得了联系，告知她已经成功的保护了蛋。但当他正要结束汇报时，那些海盗发现了他并把他包围了起来。于是他立刻跳上了厨房里的盆盆罐罐，落地时让它们向着敌人的头部飞打过去，趁此机会他成功地逃了出去。逃出去的路上，他还把一大麻袋土豆绊倒在身后让那些追兵，使他们更加手忙脚乱。



神秘叛徒终于找到了通往外面的路，可他发现自己仍然被剩下的潜水艇船员追赶着。他跑向潜艇的另一头，跳过一个活板门。门打开了，是船长魅影。这名背叛者来到了船首，发现自己已被困住。这时船长放出了一只大甲和一只派拉斯特，盘问叛徒的名字并威胁他说如果不想被神奇宝贝攻击就赶紧将蛋归还。这名背叛者介绍自己叫"杰基"——杰克·渥克。他跳上潜艇前端的顶部，勉强躲开了大甲的攻击。就在船的边缘他发现了几只巨翅飞鱼在附近游水，他感到十分幸运。于是他抽出捕获遥控器，刚巧在船长魅影到达顶部前成功捕获了一只巨翅飞鱼。船长再一次试着威胁杰基把蛋交出来，可杰基却飞身跳下船落到巨翅飞鱼身上，下令巨翅飞鱼使出奇异光线然后纵身潜到深海中逃掉了。船长勃然大怒，命令大甲对水中发射破坏丝光，然而这位暴露了身份的护林员早已游到安全的地方去了。

剧情

电影开场标题的出现：一开始画面聚焦在互相连接的组成物质的分子中的一个上，然后画面不停的放大，原来是一颗钻石。之后摄像头扫过一片熔岩浆，来到一片暴风雨的天空，天空逐渐晴开，出现了一片大海。潜入水中，一个水分子引出来个电影的主标题，影片正式开始。



小智、小刚、小遥和小胜在一条晴朗的大道上旅行着。天气很热，大家都大汗淋漓、筋疲力尽，急着想找个地方避一避。可是周围只有这条土路和一片广阔的草地，以及分散生长的几棵树。小胜停下脚步找小遥要水喝，他的已经喝光了。小遥把她的水瓶递给小胜，发现也空了。两人大吃一惊通通瘫倒在地，小智回过头看她们俩的时候，突然发现一颗水做的球漂在远方，他有一点儿搞不懂，不禁说出："水"。小胜和小遥听到这个字立刻振作起来，小胜更是一股作气朝着水球的方向飞奔而去。

来到那里，他们发现了好几颗水球和水系神奇宝贝们，中间还站着一个少女。小胜走上前，问她可不可以给点水，少女许可了。于是小胜走向旁边一颗水球开始吮吸里面的水，吸了几口后一只樱花鱼将他拨开。随后小智他们也走上前来，少女问道他们是谁。大家开始自我介绍，只有小刚仔细的打量着这名少女并且最终认出了她：广美。小刚随即拿出了心仪的女性名单的小册子，翻到了广美那页（强大的泡妞通讯录）。他解释道广美和她的家人主持着一群用水系神奇宝贝进行的室外马戏团演出。这时皮卡丘离开小智身边，发现了一对玛沙那和恰雷姆的演出组合以及几只蚊香蝌蚪。它们用表演向皮卡丘问候：由水系神奇宝贝喷出水，然后玛沙那和恰雷姆用幻象术把水柱组成了皮卡丘的形状。这下子几个人终于明

白水球是怎么形成的了。

这时有几个人从一个拖拉式的活动房屋里走了出来，询问小智等人的身份。广美解释了他们之间的偶遇，说他们只是来要些水。他们开始纷纷自我介绍,这一家人是经营着马戏团的表演家们：妈妈叫米娜模ミナモ，爸爸叫卡伊カイ，爷爷叫希普シップ。他们还有一个小丑角色最近才加入队伍。小遥评论道妈妈看起来好年轻，还以为她是广美的姐姐呢。妈妈笑着拍了小遥一下的头，不料不小心有点用力过度了。



来到活动房屋里面，小胜享受着渴望了好久的一杯水。之后，一只友好的叉尾浮鼬跳到一架双层床上，来到放着一个金属罐子的顶层床。它按了一下按钮，罐子开打了，里面正是片头露面的那颗神秘的蛋。小遥目不转睛的盯着它看了好一会儿，爸爸走过来，完全拉上了半遮着床的帘子，然后说了声“对不起”就离开了。为了缓和气氛，广美邀请大家免费看一场他们将要在下一个城镇进行的表演。大家愉快的接受了。

表演开始了。先是一颗大号的水球体被做了出来，金鱼王和白海狮置身其中。玛沙那和恰雷姆把球体分割成了两个，爸爸妈妈立刻潜入水球中加入表演。然后几个更多的水球被做了出来，各种水系神奇宝贝纷纷进入其中，最后是广美跳了进去,骑着白海狮在顶端，很快的跳出来又再次跳进去。同时，小丑身穿着巨牙鲨装束四处游走。他用几个小球玩着杂耍，几只在小水球中的角金鱼来到他的身边，他便用巨牙鲨制服来“吃”角金鱼，角金鱼又蹦出来到了另一边。小智一行人在一旁观看着精彩的表演，也被推进了各自的水球中。然后，所有的水球又结合成一个大球。玛沙那和恰雷姆开始在大水球的周围加上能量，水球爆开变成蒸汽，下方是表演家族以及小智等人，所有的水系神奇宝贝则在各自的泡泡里。表演到此结束。

表演过后，叉尾浮鼬在活动房屋里忙来忙去，终于找到了放着那个容器罐的双层床。它再次看了看罐子后把它翻倒，罐子滑过床边眼看就要掉下来了，它一把抓住它，同时设法让自己免于摔在地板上。它把容器罐带到活动房屋和房前装饰成马戏团风格的车子之间，小遥正巧在那里，她发现了叉尾浮鼬，也再一次看到了那个容器。另外一边，屋顶上面偷偷藏着火箭队的武藏、小次郎和喵喵，他们正在监视着小鬼头们和马戏剧团，看看他们到底要做什么。小次郎无意中看到那个容器，发现之前表演的小丑过来从叉尾浮鼬那里把它拿走，然后一句话不说地离开，将它交给了广美。广美随后把它放在了一个架子上，拉上帘子把它围了起来。过后，剧团收拾东西打包的时候，小智他们又被邀请跟他们一起去下一个城镇。



同一时间，武藏、小次郎和喵喵在喷泉里放松，武藏和喵喵注意到小次郎正在看一本“火箭队队刊”。小次郎说他在马戏团演员的队刊里发现了东西。然后他找到了记载着蛋和船长魅影照片的那页。于是他们计划决定跟踪马戏团的移动房屋，伺机实施进攻。这边，剧团收拾完毕后，小智等人被邀请一起坐他们的车旅行直到下个城镇，因为那里是多山地区。小智们再次欣然接受然后便立刻动身了。火箭队三人组趁他们路过时躲进了屋里，小次郎正要电话通知开始跟踪，可马上改变主意挂上了，因为他们忽然意识到只需藏在活动房屋里搭便车就能行动了。

那一晚，在所有人都睡熟时，叉尾浮鼬又在活动房屋里走动，找到了放容器罐的架子，然后爬上架子按下按钮，再一次放出了蛋。月光洒在蛋上面，蛋开始泛出红光。光照在小遥身上，使她做了一个身在海底世界的梦，许许多多的水系神奇宝贝在她身边游过，其中一只神秘的神奇宝贝突然一直向她游来，它体型小小的，看起来非常

友好而且爱玩。在面上方小遥看到了一座被泡泡包围起来的貌似水下宫殿似的建筑，神秘的神奇宝贝立刻游向了前方，小遥大喊一声“等等！”但这时她从梦中醒来了。醒来后广美站在她的旁边好奇的问发生什么事了，并向她问早安。



拖车式的活动房屋在山区的一条河边停了下来，为了让大家吃一顿迟到的早餐，餐桌架在了户外的河边，一行人享受着意大利佳肴的美味。用餐中小遥谈起了昨晚那个神秘的梦，说她看到了一只从未见过的神奇宝贝以及海底一座奇怪的宫殿。小智等人听了觉得很不可思议，马戏团的人也表现出很神秘的样子，这时广美和妈妈说她们也做过同样的梦，而且这个梦是跟一个传说有关的。这时爷爷立刻打断了她们，说现在还不能说出来。饭后，当他们再次开始收拾东西的时候，武藏、小次郎和喵喵开始行动了。在四处搜查后武藏成功的找到了蛋。可当他们凑在一起仔细打量它的时候，蛋开始发光了，一道红光打出来穿过他们三人的头部。奇怪的红光过后，三个人都开始行为反常：武藏变成了喵喵，喵喵变成了小次郎，而小次郎则变成了武藏。

他们还在为互换了心智而兴奋惊奇的时候，大家用餐回来了。火箭队刚要离开就被人们发现了行踪，于是三人如往常一样开始了出场对白，不过这次有些不同，连他们自己说完后都感觉不对劲，因为他们的身体被互换了。他们开始带上蛋逃跑，小智追在后面，在差一点就能追上他们的时候，被他们用气球逃掉了。借助气球上靠脚踏车驱动的推进器，他们成功地从空中脱逃。小智刚要派出皮卡丘使出十万伏特打下他们的时候，却被突然出现的马戏团小丑制止了。因为如果气球炸毁的话，就会连蛋一起伤及。他立刻从口袋里拿出了捕获遥控器，发现附近有一只大嘴雀，于是他捕获了大嘴雀，借助它来追火箭队。大嘴雀起飞前，皮卡丘跳上它的后背，很快两只神奇宝贝就追上了火箭队。皮卡丘落到脚踏车驱动器上面，发出电气火花。然后它趁机迅速抓起蛋往气球下面一跳，刚好落在大嘴雀身上。大嘴雀随后开始向上飞，打算把气球戳破，火箭队开始慌乱成一片，武藏提醒小次郎身体里的喵喵赶紧做点什么，但是为时已晚，大嘴雀向着气球啄去，把火箭队送上了太空。

大嘴雀将皮卡丘带回了小智身边，小遥、小胜、小刚和广美也在一旁。广美取回了装蛋的箱子，然后小丑也赶到了。小智认出了小丑使用的捕获遥控器，断定他一定是个神奇宝贝护林员。小丑点了点头，卸下化装服，原来他是杰基。一切安顿下来后杰基给小智等人看了那颗蛋。可惜他的化装已经泄露了，连火箭队也看出了那颗蛋。就当他们要转身返回活动房屋的时候，几架直升飞机逐渐出现在地平线，近处仔细一看，那些直升机身上都打上了船长魅影的标志。杰基赶紧警告大家对方是谁，并让大家设法从一条满是岩石的小径中脱逃。船长魅影放出两只大针蜂追赶他们，大伙立刻开始逃跑。他们兵分两路以分散追兵，由小智跟着杰基走，小胜、小遥、小刚和广美则走了另外一条路线。沿着小智和杰基逃走的小径，船长魅影跳下直升机继续追赶他们。中途，杰基把放蛋的容器罐用毛巾裹起来，和小智一起来到一块岩石后面躲了起来。这时船长赶到，杰基现身带着毛巾逃走，船长看到后开始追他；而这时小智偷偷的带着真正的蛋朝反方向溜走了。



另一方面，小胜和小遥两人与小刚及广美分开逃跑。最终小胜、小遥和小智碰了面，却发现船长的手下带着一只大针蜂在追赶他们。大针蜂用飞弹针攻击，皮卡丘以十万伏特来还击，然后三人试图逃跑，可大针蜂却用泥爆弹挡住了他们的去路。小智决定留在后面对付大针蜂，让小遥和小胜带着蛋先逃。这一边，船长魅影最终追上了杰基，却发现杰基所拿的不过是一对杂耍用的球。杰基把其中一颗球砸向魅影，魅影啪的一声把它甩到了旁边的峭壁上，不料球刚好反弹了回去砸在了魅影脸上。趁着这突如其来的大好运气，

杰基飞快逃走，跳到一块大圆石上。然而魅影竟然举起了石头上下摇晃。杰基只得跳了下来，可此时船长没兴趣跟他玩了，开始去追真正的蛋。

小胜和小遥逃跑中发现跟大家走散了，开始祈祷其他人平安无事。突然间船长后方出现想要从小遥手中撬开容器罐。小遥拼了命紧紧地握住罐子，小胜趁机跳到魅影身上，拉他的脸。可此时魅影拼命掀着盖子，不一会儿盖子就掉了，蛋从里面飞了出来，小遥扔掉容器俯身去接蛋。在这紧要关头小智最终赶来了，而蛋此时发出一道红光，然后整颗蛋开始散发出白色光芒，一对触角伸了出来。当白光退去，玛纳霏终于出世了！它睁开眼睛看见了小遥，开始哭泣。小遥试着让这个刚出生的小家伙平静下来，而船长则对自己一直寻找的宝藏竟然是玛纳霏这种小东西感到有些失望。但即便如此，他也没有打算轻易放弃它，而是开始了夺取行动。这时杰基及时赶来对付魅影，让小智、小遥和小胜有足够时间逃走。杰基稍后也赶了上去，四个人终于找到了活动房屋（此时小刚和广美已经提前回到了里面）。大家进入屋子的时候，杰基留在后方再次伏击魅影以拖延他的时间。



活动房屋开始启程，大家都好奇地看这只玛纳霏。它睡在小遥的膝上，幸福而安详。广美的妈妈想要试着去抱它，结果刚碰到它玛纳霏就开始哭个不停，她只好把小家伙交还给小遥，小家伙马上不再啼哭，再次变得高兴起来。大家猜测也许玛纳霏出生时就把小遥当成了自己的妈妈，因为那是它第一眼看到的东西。这边，魅影再次追了上来，两架直升机投下了抓杆并把它们固定住，同时使活动房屋减速。广美的爷爷来到后面的活动大屋，告诉里面的人赶快进到前面的拉车里。广美的妈妈先进去，然后帮助小遥上车，怕她会摔下去。小刚则冲到前面去帮广美，然后是小胜和小智。希普爷爷最后一个从大屋出来，然后拉开连接活动房屋的插拴。致使好不容易固定住的直升飞机开始向后飞，失去了控制，而活动



房屋摇晃着向着悬崖倾斜驶去。直升机不得不又砍断了抓绳以重新取得控制。

与此同时，武藏、小次郎和喵喵被打飞摔下后醒来。他们发现自己躺在了一座遗迹顶上。武藏说她做了一个奇怪的梦，梦到她成了喵喵，喵喵说它梦到了自己变成了小次郎，而小次郎则说他梦到自己变成了武藏。突然间他们意识到这不只是个梦，一定是那颗神奇宝贝蛋使了什么手段才会这样。他们发现果然翁和魔尼尼站在边上，看起来它们俩也作了这种奇怪的梦，不停的表示“赞同”。这时他们看到了一个马戏团员也赶到了这个遗迹，所有人都露面后，不久魅影部队也到达了。武藏、小次郎和喵喵决定让魅影“雇佣”他们，好让魅影替他们把蛋得到手，这样就什么都不用做，他们只需伺机偷了它就可以了。

小智一行人向着遗迹内部前进，越走越深，直到他们到达了一个死胡同。希普爷爷这时候拿起了他的海贝手镯，将它靠近了挡路墙内镶着的一颗宝石。宝石开始发光，光里出现了酷似密码锁的东西。他调至正确的密码后，一扇门打开了。爸爸卡伊问他们有没有水系神奇宝贝，接下来他们要沿着人工河下去。几分钟后，魅影赶到了遗迹内，遇到了相同的死胡同。然而魅影似乎知道这个机关，从口袋里拿出了一条相似的手镯。但让他失望的是尽管发现了人工河通道，他却没有办法下去。回到水面上，魅影发现了火箭队三人组在帮他刷直升机，他问他们在做什么、想干嘛，武藏、小次郎和喵喵说他们愿意提供魅影一套清洁服务。魅影立刻拒绝了他们。可是凭借着死缠烂打，这三人最终还是以清洁工的身份在魅影身



边留了下来。

小智等人顺着人工河游下的时候，玛纳霏充分的享受着水中的欢乐时光。很快，他们来到了另外一面墙，墙上装饰着一些讲述着古老传说的壁画。爷爷解释说在传说中有一个名叫“阿库夏”的海洋神殿，里面住着水系神奇宝贝和“水之民”，同时也是“海之王”生活的地方。然而邪恶的势力开始了侵略，海之王便用他的力量来保护神殿。他把神殿用泡泡包裹起来，将它沉到了大洋的深处。通常情况下人们是看不到它的，但是当“苍海的王子”回归的时间来到的时候，月亮将会发出短暂的红光，这时候阿库夏就变成可见的了。只是王子一旦出世，回归就有了一个时限，而玛纳霏就是“苍海的王子”，所以爷爷计划领着大家到一个海港城镇，到了那里他就可以用在那里等待的船带上玛纳霏去阿库夏了。



另一边，魅影盘算着小智他们可能会去了什么地方，但是当他的手下试着在地图上划出他们的路径时，人工河突然间分成了许多不同的分叉路，这下他们只需多费点时间就能找出小智他们究竟去哪了。

小智等人来到了一座海港城镇，他们在那里等待着爷爷的船过来。于是他们趁机休息一下，品尝那里的冰淇淋。也许是一路游的太累了，玛纳霏在摇篮里已经睡着了。这时爷爷突然发现自己的船到了，于是立刻吃完手中剩下的蛋卷冰淇凌，提醒大家船到了。在港口，爷爷的三位水手老伙计伽布（ガブ）、达布（ダブ）和扎布（ザブ）健步来到老朋友面前向他问候。他们也想跟爷爷一起踏上去阿库夏的探险旅程（尽管爷爷并没有跟他们特别提过它）。爷爷首先向老朋友们介绍了小智一行人。想当年，爷爷曾经也是一介热心的冒险家，驾着自己的船“蓝色礁湖”号走遍四海。可是爷爷这次只打算带上他的家人们、杰基和玛纳霏。船开了，小遥十分的沮丧，然而她了解只有玛纳霏被放归它才会幸福，可伽布达布扎布三人还是鼓励小遥去把船叫停让她上去。在一旁的小智也不愿意放弃这么一次难得的冒险，也跟小遥一起叫停船。



船上的玛纳霏醒来后开始哭闹，杰基试着去安慰它。它射出一道红色闪光，红光击中了杰基后飞进海中，向着返回海港的方向行去，渐渐向小智和小遥驶来。忽然小智的脚被红光击中，然后杰基和小智互换了身体，两人十分诧异，可玛纳霏此时很高兴见到杰基身体里的小智，而真正的杰基还在向着港口末端跑去。

最后，小遥等人还是都上了船。杰基和小智纷纷谈论着刚才那奇怪的经历，杰基说这就是玛纳霏的力量之一：心灵交换。尽管杰基不太高兴玛纳霏跟小遥分享自己的心情，但至少现在玛纳霏高兴了。就在这时，玛纳霏想要喊出小遥的名字，却发出了“Kamon”的声音（注：酷似小遥每句话后面跟的口头禅Kamon）。大家都很兴奋原来玛纳霏也能说话，小智和小胜试着让玛纳霏叫出他们的名字，但是玛纳霏却拒绝开口说话。看来小遥似乎是唯一一个可以让玛纳霏说话的人，于是杰基告诉小遥让玛纳霏到水里去，因为他们就要领着它到阿库夏去了。于是小遥让玛纳霏跳下船，玛纳霏开始探索海底世界，但是仍然保持跟船很近的距离好一直留在小遥“妈妈”的附近。

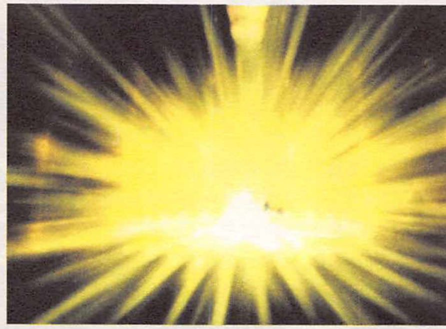


就在玛纳霏游过的时候，希普爷爷带着一行人来到船的底层。放开一道舱口，面前一顶圆盖打了开，原来是一间水下前方观察室。透过玻璃他们看到玛纳霏和各种水生神奇宝贝们游过，玛纳霏也看到了小遥，朝她游来，却狠狠撞到了圆盖玻璃上。它开始啼哭，小遥试着安慰它，很快玛纳霏又开始了快乐的水中露营。几天过去了，玛纳霏仍旧围着蓝色礁湖号游着，时不时的叫出小遥来。杰基还是觉得这样不太好，因为如果玛纳霏跟小遥走得太亲密的话，它也许就不会回到阿库夏了。尽管如此，杰基还不忘守望着海洋外面，尽可能找寻阿库夏的位置,同时提防魅影的到来。有一次，杰基用帆伞（注：由汽艇牵引驾驶降落伞在空中翱翔）来观察更远的远方，而小智从下面看着他，感叹道当一名神奇宝贝护林员是多么酷啊。

船在一块珊瑚礁旁停靠了下来，一群人决定游游泳。小遥仍全神贯注得望着船，一心只想着玛纳霏，看着它在水面跳上跳下溅起水花。小智回到船上找杰基，杰基看他走上前便递给他一条毛巾。小智问杰基是怎么决定要成为一名神奇宝贝护林员的,原来，当杰基还很小的时候，他的家乡被一场暴风雪困住了，他发现一个洞窟里可以避难，跌跌撞撞的躲进来，在寒冷中不停的颤抖。这时一只青绵鸟来到他的身旁，他这才意识到整个洞穴里都是青绵鸟、七夕青鸟、尾立和大尾立等神奇宝贝。它们都凑了上来挤在一起帮他取暖，然后就这样度过了一夜。第二天一早，暴风雪停了，所有的神奇宝贝开始从洞口里出来，看到一群群的鸟类神奇宝贝飞走，杰基开始对神奇宝贝的生活产生了兴趣，同时萌发了想要保护它们的想法，从此他就开始了各种冒险。听完了杰基的故事，小智开始兴奋起来，立刻和叉尾浮鼬一起跳回了海里。小遥也和玛纳霏一起加入，他们一起探索着这块珊瑚礁。



当天晚上，小遥跟玛纳霏一起睡在了外面一张吊床上。她对玛纳霏说喜欢它，玛纳霏也马上试着说“喜欢”。小遥开始教玛纳霏，过了一会儿玛纳霏终于说出了“喜欢小遥”。她们俩一起入睡，而杰基仍旧为玛纳霏渐渐形成的与小遥的母爱关系而烦恼。



第二天，小刚和广美的妈妈米那模在做饭，妈妈发现小刚的厨艺十分惊人。小遥出现在走廊向着水下观察室走去，这时她听到了杰基正在和小智谈话。杰基告诉小智，玛纳霏这么喜欢被小遥抱并不是什么好事情，毕竟它应该是“苍海的王子”，一名领袖。领袖要是仅仅会和小遥亲近，那还像什么样子？听到这话，小遥突然闯了进来，告诉杰基玛纳霏作为一名领袖依旧会做的很出色，然后就在广美正要进来的时候，她冲出了屋子。小遥难过地靠着过道的墙缩抱成一团，玛纳霏在船外看到后，试着要吸引她的注意力。这时广美找得到了小遥。她看起来不想让玛纳霏离开，于是广美试着安慰她。为了让小遥感觉好一些，广美还把自己的海贝手镯给了她。那一晚，玛纳霏坐在一块岩石上，看着月亮，它开始唱歌，慢慢的，神奇宝贝们开始聚集在它身旁，看来玛纳霏在神奇宝贝里还是很有影响力的，或许它与小遥的关系并没有妨碍到它的地位。

转天，船停靠在一座新月形状的小岛。暂时看不见玛纳霏的踪影，为了使气氛变轻松，小智决定放出自己的神奇宝贝来玩。而就在这时，玛纳霏出现并开始跟小智的神奇宝贝们玩了起来，它跟龙虾小兵玩起了追赶游戏。小遥过了昨晚后现在好多了，她开始戴上印花大头巾，但头巾却被一阵微风卷走，飞进了海里。玛纳霏看到后，开始游泳去追头巾，这时头巾被巨牙鲨卡住，然后落到了古空棘鱼的身上。水面上，龙虾小兵还在岛的小海湾里跳着狂欢舞，后来才发现人们都回

到船上去了。这时已经是傍晚了，大家发现玛纳霏还没有回来，爷爷希普开始担心是不是出了什么事，于是他透露了蓝色礁湖号又一个惊人的秘密：底层甲板的后面是一个潜水艇舱，潜艇被系连在船上以便保持联系。妈妈米娜模把广美和小智等人带到了潜艇里，爸爸卡伊、妈妈米娜模、爷爷希普和杰基四人留在后方的船上看着他们。

另一方面，在远处，船长魅影已经跟踪到了蓝色礁湖号的地点，决定采取伺机而动的策略。他只是等着杰基或者其他人帮他找到阿库夏的位置，然后他再采取行动。这时，擦洗船长身后地板的武藏、小次郎和喵喵三人也开始了他们捕获玛纳霏的密谋，等待着船长进入阿库夏的机会。

与此同时，玛纳霏在大洋底部的裂缝里探寻着，终于发现头巾在一只铁甲贝的身上，它加速冲过铁甲贝，却因为冲得太远不慎卷入了激流里，它拼命向裂缝回撤，半路发现了头巾，铁甲贝张开壳让玛纳霏拿到头巾，玛纳霏接过头巾，在怀里抱了好一会儿才开始朝船原来的方向游回去。小遥开始担心起玛纳霏，不知道它是出去找食物了还是走丢了。而就在这时，玛纳霏出现在潜艇的窗外，正当他们开始往回返的时候，突然遇到了玛纳霏曾被卷入的湍急的洋流，潜艇开始失去控制。连接蓝色礁湖号的绳子啪的一声断开，潜艇中的他们开始消失在蓝色礁湖号的水底声波探测器信号范围之外。广美努力稳定想要住潜艇，他们看见玛纳霏游过来要他们跟着它走。广美操作着潜艇跟随着玛纳霏，一会儿工夫他们从洋流中挣脱了出来，而玛纳霏仍然继续带领着他们前进。



蓝色礁湖号重新在声波探测器上找到了潜艇的位置，便开始跟着它。他们注意到身后有另一条潜艇在跟踪着，原来跟在蓝色礁湖号后面的是魅影的一条小型潜水艇。这时，蓝色礁湖号的潜艇位置又从声波探测器屏幕上消失了，看起来似乎潜艇在水下遇到了一些障碍物。随后，月亮开始变成红色，不久，水之神殿阿库夏出现在蓝色礁湖号的潜艇的正前方，而玛纳霏还在等着他们跟上来。潜艇找了一个“港口”停了进来，阿库夏看上去就像被泡泡包起来一样，神殿大概有一半都到处是水，完全是一个水的宫殿。这边，杰基担心蓝色礁湖号后面的跟踪艇里是魅影，于是他潜入水中，路上顺便捕获了一只小球飞鱼加速去阿库夏。



玛纳霏带领小智等人走进一条被瀑布挡住的过道后，玛纳霏开始加速，又一次开始唱歌，整个神庙都在低声附和着歌里的音符。之后瀑布分开，后面的几条瀑布也应声分开，打开了通往神殿深处的小路。就在这时，魅影也在阿库夏将潜艇停靠了下来，发现神殿后他信封地手舞足蹈。他开始向前冲，而挂在魅影潜艇后面的吊舱打开了，走出来几个人，原来是武藏、小次郎和喵喵几个在偷偷的在跟踪魅影。回到这边，小智等人似乎来到一个死胡同，有一块小的方尖石碑，上面书写着古代文字。广美的妈妈说爷爷希普会读这些文字，如果他到过这里的话那也许他们能够破解并继续前进。就在这时，魅影出现，他炫耀说自己能读出这些文字，上面写着：墙的另一边是曾经生活在这里已经长眠的人的藏宝室。他拿出了自己的手镯，一个相似的密码锁装置出现，魅影将它连成正确的密码，门打开了，每个人都跟在他的后面，很快他们抵达一个房间，房间里大而中空的裂口有着通往多条人工河的通道。中间的一个平台上有一个嵌着水晶的祭坛，祭坛里的水逆流而上至顶端。魅影开始大声叫喊道他要找的东西就是那些水晶——海之王冠。玛纳霏立刻飞进了水流里，可这并没能阻止魅影，他拿下了一块水晶。忽然水流停了下来，玛纳霏落向了小遥，神殿以一种不祥的方式开始隆隆作响，水从各个通道口倾泻而出，很快人们意识到阿库夏开始变得不稳定起来，照这么快的速度，大家都没有时间来阻止魅影了，于是一群人又不得不向潜艇返回。半路上他们遇到了杰基，他让所有人都回去，

他来对付魅影就行了。

大家都开始向潜艇返回。而藏宝室里魅影正在拔出更多的水晶。这时候室内的水已经涨到房间高度的四分之一了，不过祭坛目前还暂时没有被洪水冲刷的危险。杰基进了藏宝室，阻止魅影拔出另一颗水晶。杰基一边指责这个海盗船长，一边抓起一块水晶将其放归原处，同时用他杂技般的技巧躲避着魅影。魅影设法把杰基逼入死角，想要去碰另外一块水晶，但一道水柱在附近拍激而过，把他们俩统统从中间的平台上摔了下来，冲到了被水淹的地区。两个人被洪水带到了不同的人工河通道里。魅影来到其中一条人工河，发现水晶就在他的前面。他向着水晶冲去，可是水晶一滑进入了一个小的通道口里。



这一边，小智和小遥开始担心杰基，不知道他是不是无恙。突然玛纳霏跳出了小遥的怀抱，落进了水中。它想要给两人带路，而广美担心他们也许会回不来。小智告诉广美先回到潜艇内，以防万一暂时先不要去太远。随后，玛纳霏领着小智和小遥再次回到了神庙。

与此同时，魅影终于决定停止采集水晶，开始返回他的潜艇，而潜艇因为洪水的关系已经漂到别的地方去了。等他找到潜艇的时候，武藏、小次郎和喵喵也在那里，他们计划着在魅影进来前抢占潜水艇。然而正当他们要把门锁上的时候，魅影一把手牢牢地抓住它把门拉开，同时也把火箭队三人打飞到海水中冲走了。这时，杰基也在



魅影上潜艇之前赶上了他。不愿向杰基低头的魅影跟他打斗欲争夺潜艇的控制权，最终魅影被推开，杰基开走了潜艇，但在潜艇启动之前魅影抓住了一条鱼雷，靠它逃离了这是非之地。

小智和小遥最后来到了藏宝室里，玛纳霏跳过去拉了一下水晶，小智和小遥明白了只要全部的水晶都放回原来的位置上，那么阿库夏就会得救。于是他们开始把余下的几块水晶放回孔里，然而还少了一块不见踪影。洪水开始冲上了平台，为了安全，小智小遥和玛纳霏决定一起逃走。路上皮卡丘发现那块遗失的水晶跑到了一口泉上，小智把它拾起，而小遥向着边界跑去希望能看到广美的潜艇。然而洪水没有任何消退停止的迹象，幸运的是火箭队来的时候乘坐的吊舱恰好在附近，小智打开舱门，让小遥、玛纳霏和皮卡丘进去，他说他要把最后的一块水晶放回原处来拯救阿库夏。尽管小遥激烈反对，小智还是关上了舱门跑了回去。

杰基抵达海面上找到了蓝色礁湖号。他问广美和其他人有没有上来，广美的爷爷说小智和小遥返回神殿后至今还在水下呢。杰基有些震惊，然而他也只能留在海面上，因为已经没有足够的时间可以回去救他们了。

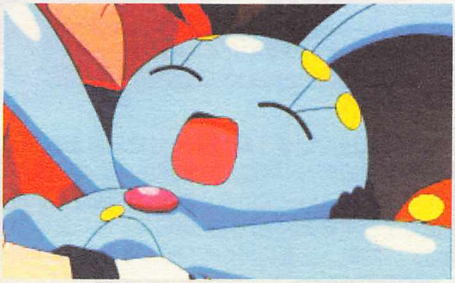


小智爬上屋顶上的横梁开始返回藏宝室，因为他和小遥走过的过道已经被水淹了。他找到了通往藏宝室的走廊，但那里也已被淹没。小智深深的吸了一口气潜进水里，游到藏宝室。就在他刚到达那里的时候，他的气用尽，水晶掉了下去。于是他拼命的往藏宝室上方爬去，上面几乎已经被水淹，没有什么空间了。小智从上面看好水晶落下的地点，发现它被底部的一条裂缝给卡住了。于是他又游了下去，抓起水晶，可是水晶纹丝不动拉不出来。费了半天劲，小智终于把水晶取了出来，他开始重新往上游。然而他的气再一次用光，整个人失去了意识，水晶也滑落了下来。

这边，小遥开始担心起小智，祈祷他平安，希望他能好运。玛纳霏用“心灵交换”把小遥的心声传给小智。这让小智突然得到一股能量，让他足以从水底再次游回了上方。小智再次确定水晶在水下的位置，潜下去取回它，这回他不顾自己还剩下多少气，围着祭坛游，终于把最后一块水晶放了进去。突然间，一道黄色光芒充满了整间屋子。这时即将瓦解崩溃的阿库夏就差点撞向大洋深处的一道峭壁了，幸好水晶被及时放回了原位，神殿勉强避过了碰撞，开始向上浮起。同时，一束束的黄色能量蜿蜒绕出藏宝室，随着阿库夏的上浮包裹起了整座神殿。海面上，大家都回到了蓝色礁湖号。不久，太阳缓缓升起，阿库夏也从水底升了上来。

小智拯救了阿库夏！神殿最终在大洋表面稳定了下来。小遥打开了吊舱的门。担心小智是不是不小心溺了水。这时有个影子从海水里出来，来到了小遥背后。魅影突然出现！他用抓住的鱼雷游回海面，一把抓住了玛纳霏，转身逃走。然而随后一股黄色能量束从水下射出并跟着魅影，能量束里似乎有什么东西，是小智！他追赶着魅影，海洋中的水系神奇宝贝们也同时聚集过来。魅影潜到水面下希望能避开小智，却被一群铁炮鱼挡住，限制了他的行动。趁这个海盗船长吃惊的时候，小智带走了玛纳霏，一边游开一边吃惊竟然有那么多的神奇宝贝聚在了一起，连传说中的神奇宝贝盖欧卡都现身了！

然而事情还没完全结束。魅影最后试图用他的大型潜水艇发动攻击来捕获玛纳霏。这时，玛纳霏跳出了小智的怀中，开始发号施令。它召集附近地区所有身边的水系神奇宝贝发动反攻击来对抗魅影的潜水艇，于是大部分的神奇宝贝开始聚集在一起阻止潜艇的行动。灯笼鱼们连成一圈明线电路，使潜艇短路，这下它就成了一个很容易被击中的目标了。趁此机会，玛纳霏跳到了盖欧卡的身上，盖欧卡跃出水面，只朝潜艇来了一记破坏死光，便将其连同所有的装备尽数破坏掉。战斗过后，杰基在魅影的私人潜艇找到了他，这时的魅影已是衣衫褴褛，举着一大截倒塌的柱子死撑着，他破烂的衣服里面露出了一套机械制服，这下杰基终于明白这个年老的海盗之前为何拥有如此超人类的力量能把巨石举起了。但魅影的制服终于负荷超载，柱子倒下来砸中了他。杰基爬上了被毁掉的潜艇，联系上护林员基地，告知任务已完成。





蓝色礁湖上的全体人员都很兴奋能看到小智平安归来，尤其是他被赐予了海之王的力量。为了庆祝，小智带上其他人，让他们置身在各自的能量束里来到阿库夏周围的深水处，观看聚集过来参见“苍海的王子”的所有水系神奇宝贝们。这一天终于结束了，阿库夏再次开始深入大洋中与世隔绝，蓝色礁湖号上，小遥跟玛纳霏在一起，现在正是把玛纳霏放归大海的时机，虽然依依不舍，但小遥还是说出了再见。玛纳霏说出了小遥的名字，表达出了它有多么的喜欢小遥，然后跳进了大洋里。玛纳霏随后游向了阿库夏，一起消失在了视野中。

后记

播放完工作人员名单，镜头指向了蓝色礁湖号。抵达港口小镇后，伽布、达布和扎布三人在码头兴高采烈迎接小智一行人。他们跟马戏团家族告别，准备到下一个目的地去。护林员杰基在君莎小姐的帮助下，找到并逮捕了船长魅影和他魅影军团的船员。在后来一次的冒险中，一只闪电鸟穿过一片山区飞翔而过，杰基将它捕获，并搭乘着这个“便车”。而小智一行人则在野外露营，倾心交谈着。镜头最后渐渐移动停在了天空。

——完



口袋妖怪 剧场版全攻略

口袋妖怪，是永恒的主题；口袋妖怪剧场版，也是永恒的剧场。9年口袋妖怪，7部剧场版，从曾经刷新过美国历史上最高动画电影票房纪录的《超梦的逆袭》，到最新来自外层空间的《裂空的访问者》，每一部都是那么的精彩，部部都让人领略到口袋妖怪的永恒魅力。现在，就让我们跟随小智，一起去口袋妖怪的冒险世界吧……

完全揭开大剧场口袋的秘密

超梦的逆袭

主要角色：

小智：口袋妖怪动画与剧场版的绝对主角，在这部剧场版中也有着不俗的发挥。在影片中，小智为了阻止超梦与梦幻间的对决而毅然用血肉之躯来抵挡强劲的攻击……最后，所有的口袋妖怪都为小智落下了感动的泪水，小智也再次复活，同时也化解了一场巨大的危机。

皮卡丘：始终是小智的好伙伴，影片中皮卡丘因为不愿与复制品PM对战而被动挨打，足以体现皮卡丘有一颗无比友善的心，相信这也是皮卡丘能够受到全世界无数多FANS喜爱的一个重要原因吧。



超梦：因为被复制而诞生的超强口袋妖怪，但却对自己为何存在而感到十分迷茫。为了证明自己的价值，它挑起了一场原始体PM与复制品PM的战斗，最后被小智所拥有的人类的情感所震撼，最终找回自己属于人类的一部分感情，也了解了自己存在的真正价值。

梦幻：可爱而又十分强劲的PM，一些邪恶的科学家用它的睫毛创造了超梦。十分贪玩好奇的它，带领着原始体PM们与强大的超梦决一死战，最终使超梦了解到了自己的价值。喜欢它的朋友，千万别错过了今年暑假的第八部剧场版《梦幻与波导的勇者》，到时，让我们再细细品味梦幻的又一次精彩表演吧……

影片简介：

“人类……”

“……这里是哪里？是谁让我出生的？到底是谁制造我出来的？”

“我怨恨我自己的出生，所以我并不是要攻击，也不是要破坏，而是对所有人类的……”

火箭队利用梦幻睫毛的基因，创造了一只全新的PM——超梦，它对自己的存在感到无比的迷惑。影片表现了超梦从迷茫到最终清醒过来的曲折而又艰辛的过程……而从影片之中，我们人类是否也应该对目前科学界与伦理界的焦点话题——克隆人问题进行一下重新的审视呢？

1998年的暑假《超梦的逆袭》于日本上映，创下了42亿日元的惊人票房。而1999年在美国上映，首映日即创下了1000万美元的票房记录，不但刷新了当时美国电影史上动画作品第1名的卖座记录，还在第1周周末卖座勇夺该周全美电影排行榜的冠军，足以显现口袋妖怪的无穷魅力。泪水、友情贯穿整部影片，一部紧张刺激的冒险动作片就要开始了……

剧情介绍：

故事开始于一个位于南美洲的热带雨林的深处……

一群异常疯狂的科学家，为了自己的痴心妄想，竟研制出一套只需要少许基因便可复制出口袋妖怪的机器，并把搜寻到的世界最强口袋妖怪——梦幻（No.151 ミュウ Mew）的睫毛，复制成了拥有比梦幻更强能力的被誉为“神中之神”的口袋妖怪——超梦（No.150 ミュウツー Mewtwo），整个研究所也为之欢呼雀跃……但当超梦醒来后，却因无法找寻到真正的自我而暴走，将岛屿上的研究所夷为平地……

正在此时，火箭团的阪木老大闻风而至，给超梦制造铠甲控制超梦的力量，并煽动迷失自我的超梦拉拢过来为自己效劳，从而征服世界。然而没过多少时间，超梦再次对自我感到迷茫，也彻底对利用他的人类感到遗憾与失望，爆炸在火箭团老大基地又一次出现，超梦也随之离去，回到那个复制它的岛屿，决定开始它的复仇之战。

另一方面，正在草原野餐的小智一伙，也迎来了他们新的故事……

一天，快龙（No.149 カイリュー Dragonite）送来了神秘的招待券，里面写着：“你们是最被看好、最有前途的口袋妖怪训练员，我以最强口袋妖怪训练员主人的身份，邀请你们来参加我的宴会。”

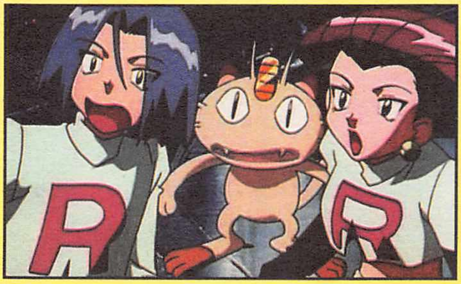
“最强的口袋妖怪训练员？”好奇的小智他们毫不考虑地朝向新岛，朝向口袋妖怪城！一直在旁偷看的火箭团武藏和小次郎也得知了这个消息。而这时，真正的梦幻，已经从海底诞生了。

当一行人到达港口时，却因为天候不佳，前往新岛的船只暂停行驶。港口管理员波佳为了不让口袋妖怪和他们遭到任何的意外，坚决不让众人出航，女警君莎也赞同波佳的看法。“没问题！我们有口袋妖怪！”发出声音的是一位名叫海男的男孩，他打算搭乘口袋妖怪渡海，而另外两位训练家空男和小甜也附和海男的做法，搭乘口袋妖怪渡过波涛汹涌的海面。正当小智烦恼无法前往新岛之际，港口出现了一艘小船，船上的船家答应让小智他们渡海。正当众人在海中央之时，突然一个大浪打来，让操纵小船的船家露出了真面目。什么？竟然是火箭队那三个捣蛋鬼！！正当火箭队要说出那套可爱又迷人的台词之时，小船竟然被大浪打翻了！小智和小霞赶紧叫出杰尼龟（No. 007 ゼニガメ Squirtle）和宝石海星（No.121 スターミー Starmie）让众人紧捉，才不至于被大浪卷走。至于火箭队嘛……就和从前一样，“好讨厌的感觉啊！”当然，到达新岛的还有好奇心强的梦幻。

在到达新岛之后，一名长得很像神奇宝贝中心护士乔伊的女子带领小智一行人前往口袋妖怪城。此时，海男、空男和小甜果然已经到了。当领路的女子介绍最强的口袋妖怪训练员出场时，没想到出现在众人面前的竟然是——超梦！它为了打败这些强力的口袋妖怪训练员而邀请他们来。于是，超梦也拿出了他制作的复制品——妙蛙花（No.003 フシギバナ Venusaur）、喷火龙（No.006 リザードン Charizard）、水箭龟（No.009 カメックス Blastoise），这三只初始的口袋妖怪与训练员们的同类PM战斗。另一方面，武藏和小次郎也开始探索这个岛屿，巨大的复制机器近在眼前，原来这也就是那被摧毁的研究所重建而成的。

PM的战斗也终于开始了，不过情形却是一边倒，很快另两人的妙蛙花、水箭龟被打倒，甚至连小智

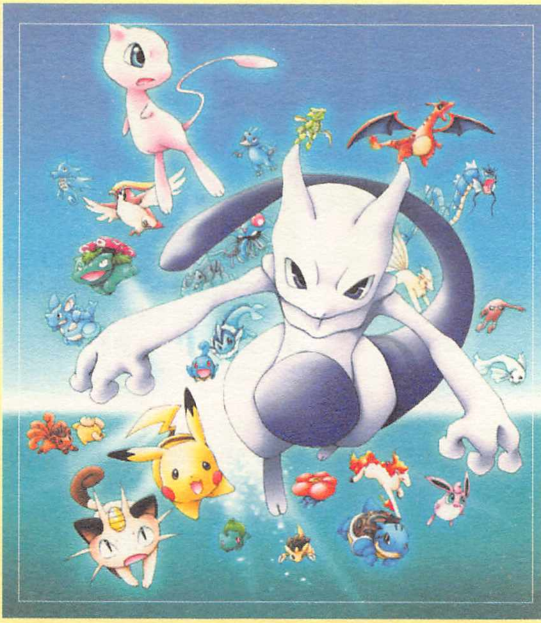




的喷火龙也完全不是复制品的对手。完胜之后，超梦野蛮地变出了黑暗精灵球，想把所有的PM都抓住，逃到最后的也只有皮卡丘（No.025 ピカチュウ Pikachu），但还是没能躲过被抓的命运，小智拼命抓住皮卡丘的黑暗精灵球，一起掉入了复制机器，也渐渐地把机器破坏掉。于是所有的PM都被释放出来，但同时复制已经完成，所有的复制品也全部被释放。

此时此刻，贪玩好奇的梦幻终于现身了，带领着口袋妖怪原始体们，而超梦则依然迷茫，想以打败梦幻来证明自己的存在与强大，于是，原始体与复制品的大战终于开始了！梦幻与超梦则是精神力大战，而其余的原始体虽然能力不如复制品，但也都拼命应战，打得不可开交，除了傻傻的可达鸭(No.054 コダック Psyduck）不知战斗为何物，还有喵喵（No.052 ニャース Meowth）因为怕弄痛自己而不高兴打，最可怜的是皮卡丘因不愿与复制品战斗而一直在挨打。

很快，原始体与复制品几乎全都筋疲力尽了，倒在了一起，梦幻与超梦的决战也将近尾声，就在各自要发出最后一击的时候，小智醒悟了：无论原始体与复制品，现在的它们不都是生物吗？不也都可以像生物一样生存吗？于是小智不管梦幻与超梦的最后一击而跑了上去，最终被击中……气绝的小智已呈死灰状，连皮卡丘的十万伏特电击都没有任何感觉，这时所有的口袋妖怪都感动地落泪了，奇迹也终于发生，所有的泪光都聚集在小智身上，那一瞬间就是复活……



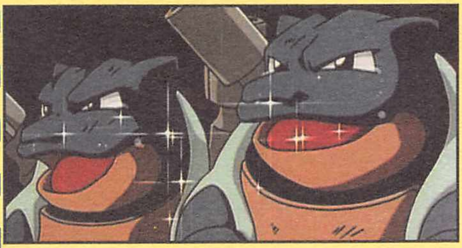
将口袋梦想放飞到大荧幕

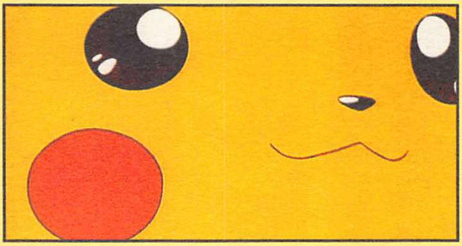
超梦理解了自我存在的意义，它可以像普通生物一样生存，于是，带领着一群复制品远走高飞，梦幻还是快乐地游玩，被传送出岛的人们也继续着他们的旅途，当然，还有我们的武藏和小次郎正在享受孤岛的秀丽风景……

一场世纪大对决就这样渐渐落下了帷幕……

感想

作为口袋妖怪剧场版系列的第一作，同样的，也是一部极为经典的作品。特别的，在影片最后，小智被超梦和梦幻合击致“死”的时候，当时我也和影片里的那些口袋妖怪一样，流下了感动的热泪。的确，这部作品也是口袋妖怪剧场版中最为感人的一部之一。因为是第一部作品，而当时的技术还不是非常的先进，因此画面比起之后的几部作品并不是十分的出色，但这部作品是以其情节，而并不是画面取胜的。最后，值得一提的是，影片中小智等人曾渡过波涛澎湃的大海，才到达新岛的。让我们也为小智等人，包括火箭队超级三人组的那一颗勇往直前的勇气鼓掌吧！





洛奇亚的爆诞



主要角色：

小智一行人：汗……不用多说了，永远的主角。

三圣鸟：分别驻守在火之岛、雷之岛、冰之岛的三大神鸟，传说中，如果它们相遇，将会引起整个世界的彻底灭亡。然而收藏男为了得到洛奇亚，不惜与传说背道而驰，然而最终的结果会是怎样呢？

洛奇亚：当之无愧的“海之神”，因此它也是收藏男极渴望得到的PM，影片中为了阻止收藏男想要毁灭世界的举动，与小智一起成了这个世界的守护者，保护着这个世界……值得一提的是，为洛奇亚配音的演员也曾在《超梦的逆袭》为梦幻配音。

收藏男：以收藏口袋妖怪并成为最强口袋妖怪训练员为目的的男人，为了引出传说中的洛奇亚，不惜要将三只圣鸟全部抓起来，当然邪不胜正，最终的下场也只有失败，是影片中的反面角色。

芙露拉：住在香橙岛上的一位年轻貌美的女孩，小智正是通过她的指引才走向了拯救世界之路。在影片中，也是她吹起笛子，唤醒了掉落到海底的洛奇亚，使洛奇亚恢复所有的力量。

影片简介：

这部影片是1999年《口袋妖怪　金·银》发售之前推出的，目的也是为了年末的《金·银》而造势，因此影片中同样出现了包括洛奇亚在内的6只将在《金·银》中登场的PM。由于口袋妖怪本身无穷的号召力，影片仅在日本就创造了33亿日元的票房，名列日本电影史上10大卖座巨片。同时，这部影片也是华纳兄弟影业公司再度与美国的“任天堂”公司和四娃娱乐公司合作的结晶。

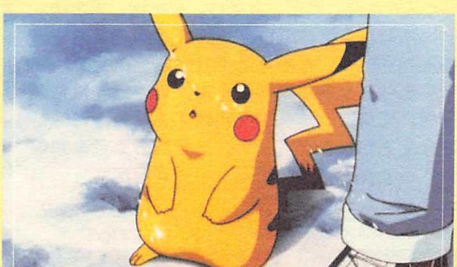
影片主要讲述了一位收藏男，为了能得到“海洋之神”——洛奇亚，从而成为这个星球上最厉害的训练员，而发起了一场有可能令整个世界毁灭的灾难。我们的主人公小智这次的目的则是与洛奇亚一起来拯救这个世界，让我们看看他们的精彩表现吧……

剧情介绍：

小智、小霞、小健及皮卡丘（No.025 ピカチュウ Pikachu）一行人来到了橘子群岛（火箭队三人组在他们的后面跟随着），在行走的道路上他们遇到了暴风雨，并把他们吹到了香橙岛。

在香橙岛上，村民们刚好在举行祭典，在祭典上小智从芙露拉的口中听到一个古老的传说：“急冻鸟（No.144 フリーザー Articuno）、火焰鸟（No.146 ファイヤー Moltres）、闪电鸟（No.145 サンダー Zapdos）不能相互接触，不然会引起天地间的愤怒，世界会遭到灭亡！”然而这时收藏男为了达到自己的目标抓住洛奇亚（No.249 ルギア Lugia），不惜破坏这个古老的传说。他在火之岛抓住了火焰鸟，但同时也慢慢走上了指引世界毁灭之路……小智从芙露拉的口中得知这个古老的传说，然而在祭典上芙露拉要小智成为拯救世界的人，但必须得到火、雷、冰三种水晶，而这三种水晶分别在火之岛、雷之岛和冰之岛。

小智决定马上与皮卡丘和船长到火之岛找寻第一种水晶。在火之岛的路途中却再次遇到暴风雨，因为火焰鸟已被抓，所以这地方的自然环境已经遭受到了极为严重的破坏。一到火之岛，皮卡丘马上带着小智去找寻第一种水晶。而就在这个时候，因为芙露拉认为是他让小智走向危险的地方，所以芙





露拉、小霞、小健就决定去找小智（火箭队躲在船的里面），当然，芙露拉他们也遇到了暴风雨。这时在火之岛的小智与皮卡丘正要离开时遇到火箭队，而就在火箭队要强夺皮卡丘时，芙露拉一行人刚好来到。正当小智拿到火水晶的时候，因为火焰鸟被抓，失去统治者的火之岛受到闪电鸟的入侵，就在皮卡丘用它的电击与闪电鸟说话时，收藏男出现了，它把闪电鸟的能源吸收后就抓了闪电鸟，连同小智一行人也一起被抓了。

被收藏男抓到的小智一行人，见到收藏男时发觉是这些人破坏了自然界的生态，就决定要解救被困的火焰鸟及闪电鸟。与此同时，收藏男正在想方设法抓急冻鸟，也就给了小智他们机会。于是小智、小霞、火箭队把所有的PM们全都叫出来，用尽所有的力量，终于救出了火焰鸟，愤怒的火焰鸟立刻开始破坏，还顺便烧掉了闪电鸟的护罩，，两只PM也开始破坏收藏男的飞行船。就在火焰鸟及闪电鸟正在破坏飞行船的同时，急冻鸟也来加入它们的行列，所以飞行船便因此迫降在雷之岛，小智也因此得到雷水晶。

小智一行人因为逃离了飞行船，跳到原先因被抓时所搭乘的汽艇。就在汽艇要离开时，突然掉了一块大石头，使得小智一行人顺着水流掉往瀑布。就在小智遭遇危险的时候，突然从水里跑出一道水柱，这道水柱带领着小智一行人走向神殿里，而神殿中则住着一个看守神殿的口袋妖怪——河马王（No.199 ヤドキング Slowking）。河马王告诉小智，请他把他所得来的水晶放置神殿中，但因小智只有拿到两件，还少一件，但为了保护世界的安全必须要到冰之岛拿取第三种水晶——冰水晶。然而这三只圣鸟都因为受到刺激，导致像发了疯似地相互对打。

天地共怒
世界步向灭亡之时
海之神为拯救世界而出现
并且为拯救世界而战
但只有身为人的主宰现身
才能救世界于危难之中

就在这个时候，被誉为“海之神”的——洛奇亚出现了，它的出现是为了使三只圣鸟恢复理智，但始终没办法达到目的，最后竟然反被这三只圣鸟攻击，掉落到海底。这时芙露拉吹起手中的笛子，笛声唤起掉落到海底的洛奇亚，使洛奇亚恢复所有的力量，而洛奇亚认为小智是拯救世界的主宰，要带领着小智及皮卡丘到冰之岛拿取冰水晶，勇者小智也终于踏上了艰难的被三只圣鸟追杀之旅。虽然有洛奇亚的保护，但强大的三属性攻击还是一度使小智绝望，不过，我们伟大的火箭队武藏、小次郎终于被赋予了神圣的使命，在崇高而和平的邪恶理想的驱动下带着小智去拿冰水晶。



拿到冰水晶后，归途却还是磨难重重。洛奇亚载着小智与武藏、小次郎他们飞行，武藏、小次郎还有喵喵为了不拖累集体异常英勇地从高空自杀，幸亏被其余的口袋妖怪将冰层弄破救了一命。但是，此刻疯狂的收藏男还是将魔爪伸向了洛奇亚，洛奇亚被困后发飙，两道超强的超能光速分别破坏了空中堡垒并袭击三只圣鸟，小智终于带回了冰水晶，祭典开始，在芙露拉悠扬的笛声下，一切终于结束了。三只圣鸟各归其位，洛奇亚也再次苏醒，世界复归和平……

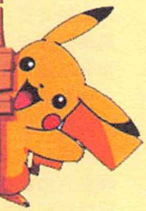
感想

在系列作品中，个人认为，这部并不是十分的出众，整部影片结局的设定也有些凌乱，当然，火之神、雷之神、冰之神、海之神的联袂出演同样也让口袋FAN们大呼过瘾。与其它口袋剧场版与动画相同的是，这部作品也拥有自己的主旨。变态的收藏男想要抓住三圣鸟和海神洛奇亚，导致世界生态紊乱，大海也变得异常愤怒。这是否也暗喻了人类污染海洋，过度捕捞，导致生态不平衡呢？当然，出色的画面效果和较高素质的音乐，以及合理紧凑的编排，十分具有观赏性，相信能让你大饱眼福。

结晶塔的帝王



日文名称：結晶塔の帝王　英文名称：Spell of the Unown　上映年份：2000年　公映时间：2000/7/8（日本）　2001/4/6（美国）　原著：田尻智
监制：Yukako Matsusako　Takemoto Mori　Choji Yoshikawa　导演：汤山邦彦　摄影：Hisao Shirai
编剧：Satoshi Tajiri　Takeshi Shudo
出品：华纳　发布：东宝电影　影片时长：73分钟



主要角色：

小智：这次，与以往不同的是，除了小智，小智的妈妈也参与到影片中来。更令人意想不到的是，小智的妈妈竟然在剧中成了小米意识中虚幻的妈妈。小智也和以往一样扮演着“救世主”的角色，让我们期待他的表现吧！

小米：史本瑟·海利教授的女儿，影片一开始，她变失去了双亲，十分孤单。然而这个故事则是因她而起，无意之间被未知图腾召唤，进入了虚幻的世界……

史本瑟·海利：一位研究口袋妖怪的教授，一次因为研究未知图腾，被带入了一个新的未知的世界，小米也因此成为一个孤儿。

炎帝：《金·银》三圣兽之一，在剧中扮演小米的虚幻的父亲这样一个角色，为了让小米拥有母爱，竟然让小智的妈妈去“充当”。从这部影片中，还是能看出炎帝伟大的父爱的……

未知图腾：极为神秘的口袋妖怪，将小米带入了未知的虚幻世界中，影片的最后它被炎帝击败，世界也恢复了原样……

影片简介：

在口袋妖怪剧场版的前两部《超梦的逆袭》和《洛奇亚的爆诞》取得了良好票房后，PM的热潮毫无退却迹象，此作依旧表现抢眼。本作在日本创下了史无前例的47亿日元的票房记录！



纵观整部作品，其实是为了表现一种“亲情的伟大”。影片讲述了一个小米被未知图腾带入虚幻世界，最后终于回到现实中的故事。影片最后，小米的一句“爸爸，你知道吗，你不在了的那几天，我做了一个梦，在梦里你真的变成了炎帝哦。”也为影片画上了一个圆满的句号。现在，就让我们投身到影片之中，来一次亲情的感动吧……

剧情介绍：

一位口袋妖怪研究家史本瑟·海利教授，正在专注于一个名叫未知图腾（No.201 アンノーン Unown）的口袋妖怪的研究。拥有强大力量而又难以捉摸的未知图腾，由26个像字母一样的神秘图案所组成，它们的神奇力量在于能够把人的想法和梦境变成现实，但这种现实一个与我们完全隔绝的世界。就是这种神奇力量，突然把教授带到了另一个世界，就如同两年前研究未知图腾时他妻子消失一样。而他们的女儿小米，就这样失去了父母，一个人守着空荡荡的房子，孤孤单单。未知图腾感知了她的孤独，要把她的愿望变成现实，希望能将妈妈从中解救出来，并使她们重新回到现实世界中来。

小智一行人在旅行途中来到了绿色园地，但这里却已经成为结晶的世界……

在得知了史本瑟·海利教授与小米的事情之后，小智的妈妈与大木博士也一起来到了绿色园地，正好遇到小智他们。但是缺乏母爱的小米，迫使炎帝带走了小智的妈妈并把她催眠，成为了小米心目中的虚幻的妈妈。

虽然小米沉浸在炎帝与小智妈妈的父爱与母爱的幸福之中，但这并不是真实的，小智他们为了拯救小米与小智的妈妈，一起前往结晶的别墅城堡。而这时，我们的武藏、小次郎因认为城堡中有宝藏，也同时潜入了进去（哎，火箭队竟然从未缺席过小智的探险旅程，他们这种孜孜不倦的恒心和毅力真是值得我们学习啊）。

监视小智一伙的小米看到了他们的口袋妖怪而



羡慕不已，未知图腾便使小米瞬间分身并成人化，与小智他们进行口袋妖怪的战斗。认出成人化小米的小刚与她进行第一场战斗，小智他们则继续往上寻找妈妈。之后小刚完败，小米追上与小霞战斗，而小智继续往上终于找到了妈妈，而小智妈妈也早就恢复了意识，但教导小米真身的思想工作却失败了，小米暴走，未知图腾力量也大爆发，炎帝也赶来与小智战斗。

感想

此部剧场版是《金·银》中的三大神兽首次登场，由于在影片上映之前，《金·银》大热卖，近千万套的销量也为这部剧场版聚集了许多人气。然而，这部剧场版比起其它几部，稍有不足（个人意见）。与其它几部相比，这部作品开创了一种新的模式，令人赞赏。虽说稍有不足，也仅仅是和口袋妖怪的其它几部作品相比，如果单单看这一部作品，还是十分精彩、出众的。这部影片还有一个就是剧情的安排，还是非常有新意的。总之，在这部影片中，令你可以再一次感受到口袋妖怪的威力，以及无可抵挡的乐趣！

雪拉比的超时空遭遇



日文名称：セレビィ 时を超えた遭遇
英文名称：Celebi:Voice of the Forest
上映年份：2001年
原著：田尻智　导演：汤山邦彦　出品：华纳
发布：东宝电影　影片时长：75分钟
公映时间：2001/7/7（日本）



主要角色：

小智：不多说了，他在剧中和小羽一起展开了一场口袋妖怪的冒险……

小羽：是一个在残酷社会中比较天真的男孩，但这次冒险的经历对他来说是可能使他终身受益。当然，大家可能不知道，小羽正是我们所熟知的口袋妖怪教授——大木博士，他的本名则叫大木幸成。

面具男：反面角色，火箭队高级干部之一，用黑暗精灵球将雪拉比捕获，但最终的结局可想而知……

米库：守林少女，40年前告诉小羽关于雪拉比的传说；40年后，再次告诉小智关于雪拉比的传说，和雪拉比十分要好。

雪拉比：与梦幻齐名的口袋妖怪。始终贯穿全剧的一根主线，火箭队面具男的目标，曾因被黑暗精灵球捕获而成为了邪恶的雪拉比。另外，能穿越时空更显示出它作为神兽的与众不同……更重要的是，雪拉比实在太可爱了^_^。

水君：与炎帝一样，是《金·银》三大圣兽之一，是“北风的化身”，怪不得能够净化生命之湖。在影片中帮助小智与黑暗雪拉比进行战斗，而且十分的帅哦。

影片简介：

口袋妖怪第4部剧场版，也是相当感人的作品，剧中的“森林之神”雪拉比、“北风的化身”水君都是首次登场。

这部影片发生在一处名叫伊利克斯的森林中，时间跨度长达40年之久，讲述了一个关于雪拉比的传说，一个超越时空，令人感到窒息的传说。影片中充满很多让人紧张冒汗的大魄力场面，以雄壮的森林为舞台背景画出的爱跟勇气以及感动的口袋妖怪冒险就要开始啦！

剧情介绍：

故事发生在幽静安详的伊利克斯森林，少年小羽正要进入的时候，他遇见一个叫米库的少女。米库大概是森林的监护人，而且与雪拉比（No.251 セレビィ Celebi）相当要好。米库告诫他关于森林呼唤的传说，以及他们必须在有限的时间内寻找她所需要的某个答案。而这时，森林之神雪拉比正遭到口袋妖怪猎人的追捕，小羽正好赶到，并相救雪拉比，危急时刻雪拉比发出了森林的呼唤，超越时空的遭遇也就开始了……





40年后，火箭队面具男以武力威胁曾经的口袋妖怪猎人说出雪拉比的出现的地方……

小智他们新的故事，也同时开始了……小智一伙来到了伊利克斯森林，正巧遇到了森林的呼唤，而少年小羽超越了40年的时空后终于回来了，然后他们就一起寻找失踪了的雪拉比。找到受伤的雪拉比后，小智与小羽用爱心感化了它受创的心灵。而这时火箭队武藏、小次郎与面具男出现，一通乱搞后武藏、小次郎臣服在了面具男的淫威之下。

而小智他们在森林中口袋妖怪的引导下来到了生命之湖给雪拉比疗伤，雪拉比终于恢复了健康，小智他们也与雪拉比度过了快乐的一天。

第二天，火箭队出现，武藏、小次郎负责当喽喽，面具男则轻而易举地将雪拉比收入黑暗精灵球(不知大家是否记得在《超梦的逆袭》中同样也有黑暗精灵球）中，之后邪恶化的黑暗雪拉比聚合起森林中的枝叶成为了一个巨大的怪物。

小智他们则一路追赶雪拉比，同时，水君(No.245　スイクン　Suicune)也终于出现，当它与雪拉比怪物战斗时乘机将小智与小羽送入了枝叶怪物体内，经过一番精神攻击，纯情两少年感化之后雪拉比终于恢复，但雪拉比却因森林毁坏而气息微弱，在水君将生命之湖净化后，还是无法使雪拉比复生……

之后，森林的呼唤再次出现，无数雪拉比超越时空来到将雪拉比一号和森林重生。但是，面具男继承着火箭队FIGHT的精神再次出现将雪拉比抓到，却终于被小智阻止，然后面对的是广大森林口袋妖怪同志们的围攻……

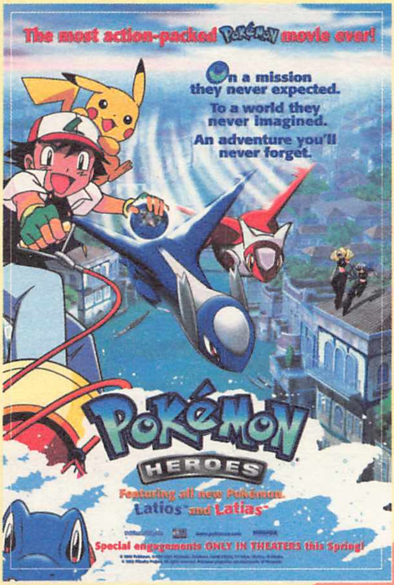
森林的呼唤再次发动，雪拉比将小羽送回了40年前，两少年的友情也在这时空中延续……



感想

超越时空的遭遇，让人们进入了如梦如幻的精灵世界……美妙的音乐，绚丽的画面，一波三折的剧情，让人们沉浸在美好的想象之中,《雪拉比超时空的遭遇》的确是一部成功的作品，也无愧于口袋妖怪的魅力。这部影片的启示是要让大家了解知道神奇宝贝和人类活着的价值喔……除此之外，这部影片给人类的另一启示就是要保护环境、保护森林，毕竟森林是众多生物赖以生存的家园，不论是现实中的生物，还是口袋妖怪。还有值得一提的是TV版最著名的主题歌《めざせポケモンマスター》在此部剧场版中被重新女声翻唱了一遍,优美的经典以另一种风格回味了一次，也可谓是新的收获吧。除了音效，这部剧场版的画面也相当优秀，能体现出整部作品的意境，是一部不可多得的佳作。

水之都的守护神





日文名称：水の都の护神　英文名称：Pokemon Heroes　上映年份：2002年　公映时间：2002/7/13（日本）2003/5/16（美国）2004/1/31（台湾）
原著：田尻智　管理人：石原恒和
监修：小田部羊一　监督：汤山邦彦
制片：久保雅一、川口孝司　音乐：宫崎慎二、たなかひろかず　发布：东宝电影　影片时长：71分钟



●水之都的守护神片尾曲《不再孤单》

像大海需要清风，像清晨需要太阳/你所需要的人一定在你身旁/像树木需要水，像夜晚需要光/是谁在祝愿你幸福安康/尽管道路遥远而漫长，但总会追寻到目标/如果还没有出发就止步彷徨/就会失去梦想/不必害怕，鼓起勇气，你并不孤单/两个人追寻的星无论如何总会发射出灿烂的光/充满憎恨充满旋涡的未来，即使把我吞食/我也始终坚持充满宽恕的心不放/像天空需要月亮，像鲜花需要蜜蜂/你所需要的人一定在你身旁/无论前进的道路多么陡多么长，总会攀登到顶上/如果还没有迈步就止步彷徨/就会失去梦想/不必害怕，鼓起勇气，你并不孤单/两个人追寻的彩虹无论何时总会发射出光芒/陷入充满纷争的世界里，我们迷惘/但是爱心和分享，我始终不忘

主要角色：

小智：除了最后被拉帝亚斯亲吻了一下，其它的就不说了。

卡侬：一位非常可爱的少女，她与她爷爷的任务就是保护拉帝亚斯、拉帝欧斯兄妹，剧中拉帝亚斯也曾化身为卡侬，不过还是被桑兰与莉奥识破了。

桑兰与莉奥：世界第一的小偷组合，火箭队三人组努力的终极目标，如果要说剧中的反派角色，就非她们莫属了。整个故事也因她们而起，最终的结局也只能是呆在牢中了。

拉帝亚斯：传说中的水之都守护神，拉帝欧斯的妹妹，剧中一开始曾化身为卡侬，但还是被桑兰与莉奥追踪，影片的结尾处，她给小智的一吻也堪称经典。

拉帝欧斯：同样是传说中的水之都守护神，拉帝亚斯的哥哥。拼死保护自己妹妹的一幕已经让我有想哭的冲动，最后在那种重伤和体力透支的状态下用自己的生命来换取小岛和拉帝亚斯的生命，更让人欲哭无泪，是一个典型的悲剧人物。

影片简介：

作为在《口袋妖怪 红·蓝宝石》发售之前推出的这部影片，像之前的《洛奇亚的爆诞》一样，在剧中，包括拉帝亚斯、拉帝欧斯兄妹在内的众多《红·蓝宝石》中新的PM登场亮相，也为年底《红·蓝宝石》的发售进行预热。

这部影片从一个古老的传说开始，讲述了一个拉帝亚斯、拉帝欧斯兄妹竭力保护水之都的故事，更令人感动和惋惜的是，最后，拉帝欧斯为了水之都而牺牲了自己，准备好了吗，快来观看这部感人至深的影片吧（别忘了准备餐巾纸哦）。

剧情介绍：

来自水之都的一个古老而又神奇的传说揭开了整部影片的序幕……

水之都的传说，从图书馆的小偷开始，莉奥、桑兰，这对世界排名第一的小偷组合，又会上演什么大戏呢？

另一方面，在水都，举行着小精灵水上比赛，小智的小锯鳄（No.158 ワニノコ Tododile）忙着追拉帝亚斯（No. 380 ラティアス Latias）……

而当时正在水边歇息的武藏、小次郎与喵喵，突然感到一阵风从身边吹过，定睛一看：是——桑兰与莉奥，于是火箭队决定先她们一步，成为新的小偷No.1！那桑兰与莉奥这次的目标又是谁呢？原来，就是水都的守护神——拉帝亚斯与拉帝欧斯（No.381 ラティオス Latios）！桑兰与莉奥追捕变成人形卡侬的拉帝亚斯，此时路过的小智上演了一出英雄救美的好戏，帮助卡侬（拉帝亚斯）暂时摆脱追逐，然而突然间，拉帝亚斯又不知去向了何方……

小智一伙来到博物馆参观，正当小智还为刚才卡侬不辞而别感到疑惑之时，忽然再次看到了卡侬，小智一路追赶，随着卡侬进入了神秘处所……终于，卡

依重新显出原型，并告诉了小智关于水之都的传说。

与此同时，桑兰与莉奥的行动也开始了！经过一番苦战，在拉帝欧斯的保护之下，拉帝亚斯终于逃脱了出来，然而，拉帝欧斯却和卡侬（真正的卡侬）以及卡侬的爷爷一起被捉了起来，当然，水之都的镇岛之宝——“心灵水滴”也被这对小偷一起获得（我们可怜的武藏、小次郎依然肩负起跑龙套的重任）。

走投无路的拉帝欧斯只得向小智求救，小智也就爽快地答应了。在另一处，莉奥开始利用拉代欧奇希斯斯与心灵水滴的力量开始发飙……

小智他们也一如既往地勇往直前，救出了被捕捉的拉帝欧斯，但此时，一件更为令人惊心动魄的事发生了——心灵水滴借由古代机器发动海水，城市被封锁了，水路干枯了，还发生了大海啸，整座城市即将摧毁！

作为水都守护神的拉代欧奇希斯斯与拉迪亚斯自然要合力守护水都的安全，当然，他们并没有辜负使命，只是……

拉帝欧斯为了拯救整个水都不惜牺牲了自己的生命……（感动啊~）

一切就这样结束了，水都恢复了往日的平静，码头边，卡侬，不，拉帝亚斯在小智脸旁一吻告别……

当然还有，桑兰与莉奥在牢中继续研究着她们未来的小偷事业，武藏小次郎则继续着他们未竟的跑龙套事业……

感想

首先，不得不提的是最后拉帝欧斯的牺牲。纵观整个口袋妖怪剧场版系列，还没有一部不是以大团圆而收场的，这一点也使这部影片成了整个系列中的另类，也增加了这部作品的悲剧色彩。这部作品并没有跌宕起伏，不过最后的一个高潮还是非常成功的。相信，最后拉帝亚斯给小智的一吻大家还是记忆犹新吧。最后，再提一下，超强主题曲めざせポケモンマスタ–再次被翻唱，在这收集口袋妖怪的世界中，我以收集全部的めざせポケモンマスタ–版本为目标，因此，我们的旅途也将一直继续下去……

七夜之许愿星



日文名称：七夜の願い星　英文名称：Jirachi-Wash Maker　上映年份：2003年　公映时间：2003/7/19（日本）2004/1/31（台湾）
原著：田尻智　总监督：石原恒和　监修：小田部羊一
执行制作：久保雅一、鹤宏明　监督：汤山邦彦
制作人：吉川兆二、松迫由香子、盛武源
音乐：高崎慎二、多田彰文　影片时长：81分钟

主要角色：

小智：还是没什么好说的……

小遥：这应该是小遥第一次在口袋妖怪的剧场版中登场，对口袋妖怪一无所知，不过喜爱可爱的口袋妖怪的她，第一次亮相会有什么出彩的表现呢？

小胜：小遥的弟弟，并没有自己的口袋妖怪，不过对于口袋妖怪的相关知识还是十分丰富的。一直很希望拥有自己的口袋妖怪，在因缘巧合下帮助基拉祈从睡眠中苏醒，并且细心地守护他，然而

●《幼小之物》

我只是静静地 默默地看着/幼小的东西 在熟睡的脸/眉间的皱纹 在悄悄的出现在脸上/是做了可怕的梦 就请快点醒来吧/我曾经害怕游泳 害怕会沉到水中/是那个夏天 我永远会记住/有人拖着我的双手 终于可以畅游/这简直像发生在昨天一样/听到了 那个呼唤/我应该走的路 是它帮我来指出/沙沙响着的风中 我独自一个人在漫步/我正在唱着那一首歌/幼小的东西 那东西就是我/没错就是我丝毫也没错/在镜子的面前 就算没自信在我心中/那不会输的勇气 让我奔向那未来/然后我 回头看着 我那童年的回忆/一点一滴的慢慢地记起了/不知道什么意思的歌那首恋爱的歌/记起了被赞扬那天的骄傲/要是我 仰望天空/风中会充满了 我那感激的呼唤/沙沙响着的风中/无论你和我都也一样/轻轻的 飞舞在空中/听到了 那个呼唤/我应该走的路 是它帮我来指出/沙沙响着的风中 我独自一个人在漫步/我正在 唱着 那一首歌/心中重要的东西 永远不会离开你 终于知道了 这个真理/要是我 仰望天空/风中会充满了 我那感激的呼唤/沙沙响着的风中 无论你和我都也一样/轻轻的 飞舞在空中/听到了 那个呼唤/我应该走的路 是它帮我来指出/沙沙响着的风中 我独自一个人在漫步/我正在 唱着 那一首歌





相处的时间只有七天而已，他能照顾好基拉祈吗？

基拉祈： 千年苏醒一次，但却只停留 7天，是能够帮人们实现愿望的口袋妖怪，整部影片都是围绕它而展开的。它平常被包裹在“沉眠之茧”中，遇到纯真善良的儿童才会显身，在剧中，这位儿童便是我们可爱的——小胜。

巴特勒： 原本是邪恶组织的科学家，因为研究口袋妖怪的再生实验失败而被赶出组织。在剧中，他把小胜的基拉祈据为己有，并想做出更为伤天害理的事情，那么他能成功吗？

黛安： 巴特勒的助手，和巴特勒是青梅竹马的恋人，但却并没有巴特勒那样一颗十分邪恶的心，对待小智一行人也是十分友善的。

影片简介：

这部《七夜之许愿星》是口袋妖怪GBA游戏发售之后的第一部口袋妖怪剧场版，也是口袋妖怪超世代的首部动画电影。首映日在日本300多家戏院首映，超过200万人的观影人潮，缔造45亿日币的票房佳绩，造成前所未有的轰动，并且高居当年日本十大卖座电影的第二位。

整部影片的动画技术以及声光效果，也是在口袋妖怪剧场版系列中的第一次。据了解， 为了制作这部影片，召集了将近 500名动画制作人员耗时一年才完成。电影的背景取材于中国湖南省武陵源，运用3D动画技巧，来呈现逼真而魄力十足的飞行画面。如同《卧虎藏龙》取景于九寨沟般，激烈的战斗镜头，让人有如身历其境般的真实感。

这部影片中所强调的冒险、勇气与友情，对儿童具有启发意义；导演汤山邦彦说“希望能够借着这部电影，让小朋友了解一个人只要肯努力，梦想是可以实现的。也希望小朋友们能去感受达成愿望时的快乐。”这是一部寓教于乐的动画作品，希望大小朋友能够一起来戏院，实现今年的愿望吧。





剧情介绍：

千年一次的彗星之夜里，愿望将会实现……

立志成为出色的口袋妖怪训练员，小智、小遥和小胜，带着皮卡丘（No.025 ピカチュウ Pikachu）展开了新的旅程。为了观看千年彗星出现的那一 x 刻，们来到了恩斯游乐场，认识魔术师巴特勒与黛安。而在魔术表演中，小胜听到一阵细微的呼唤声……

那是在“沉眠之茧”中沉睡了千年，可帮助人们达成愿望的口袋妖怪——基拉祈（No.385 ジラーチ Jirachi）。在千年彗星出现的夜晚，如果遇上了拥有纯真心灵的伙伴便会苏醒。为了让基拉祈醒来，巴特勒请小胜当基拉祈的伙伴。果然，基拉祈从万花镜般的光芒中苏醒过来……

虽然基拉祈只能停留短暂的7日后便会消失，但是还没有属于自己的口袋妖怪的小胜，对基拉祈却非常宠爱。

与此截然相反的是，充满野心的魔术师巴特勒，因为知道基拉祈拥有神奇的力量，便把基拉祈给抢走，并且想利用他来完成愿望……

究竟巴特勒会得逞吗？

基拉祈的命运将会如何呢？





感想

“口袋妖怪超世代”跳脱了原有的虚幻情节，以更符合真实人性的剧情，让角色们的个性更加丰富，由此看来，这部影片是整部系列的一个分水岭，因此这部影片也备受关注。影片细腻的动画技术以及立体感十足的声光效果，更是突破卡通动画片的局限，创造出临场感十足的“动画电影”。而就剧情本身来说，七天的故事有几天都显得有些累赘，这可能是这部作品唯一的败笔吧。不过瑕不掩瑜，就其本身来说，这部作品已是相当完美了。还有值得一提的就是，赚人热泪的电影片尾曲，是由日本最受瞩目的优质新人——林明日香所演唱的。年仅14岁的她，还被唱片公司封为“亚洲歌姬”，这首歌曲也是整部影片的精华所在。

裂空的访问者

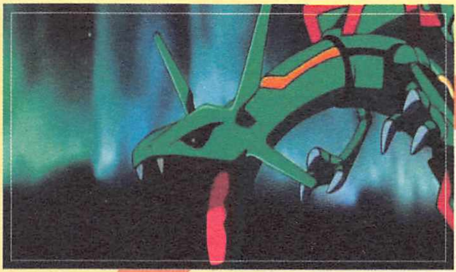
日文名称：裂空の访问者　英文名称：Destiny Deoxys!
上映年份：2004年　公映时间：2004/7/17（日本）
原著：田尻智　导演：汤山邦彦　管理人：石原恒和
监修：小田部羊一　监督：汤山邦彦
制片人：吉川兆二、松迫由香子、盛武源
剧本：园田英树　音乐：宫崎慎二
发布：东宝电影　影片时长：99分钟

主要角色：

小智：永远的主角，永远的小智。

伦多博士：研究口袋妖怪物理学的著名科学家。担任拉鲁斯市高科技研究设施的最高层负责人。4年前，在冰原的研究观测中遇见和陨石共同出现的口袋妖怪代欧奇希斯后，便对它的生态习性保持强烈的兴趣。本性温和体贴，但因为太过专著于研究而过着与儿子小超迴然不同的作息。

小超：伦多博士唯一的儿子。是位心地善良的少年，但因小时候和母亲别离而造成孤僻的一面。4年前在研究中因突发事件，与伦多



博士共同遭遇代欧奇希斯时因为过度冲击而演变成自闭的性格。在拉鲁斯市里碰巧认识了来到该处的小智和皮卡丘一行而共同行动。

古鲁：在拉鲁斯市战斗塔上举行的口袋妖怪战斗中，担任裁判和实况转播员的好好先生。是位个性热情、亢奋的司仪，经常把会场气氛炒热的有名人。

优子：支持口袋妖怪物理学伦多博士的，美丽又有能力的女性研究员。她是位体贴又成熟独立的女性，对于自小就由她照顾的小超来说，她的存在就像是母亲一般。

小瞳：眼镜美女兼头脑派的口袋妖怪训练家。最擅长采精测敌我实力的口袋妖怪战斗方式。外表看来冷静，但其实出乎意外地好胜不服输。经常怀里抱着一台笔记型计算机，专心致志地研究口袋妖怪与分析资料。

影片简介：

放映于《口袋妖怪 绿宝石》发售之前，想来是任天堂为聚集人气而特意做的安排。排开这个因素不看，这部作品依然是相当成功的，能够成为2004年度日本十大卖座电影的第四位就是一个很好的佐证。

整部影片讲述了一个来自外天空的故事，代欧奇希斯为了寻找自己的同伴而光顾地球，与裂空坐展开了一场真正的世纪大对决；另一方面，小智也和以往一样，成为了这个世界的救世主，拯救了这个世界……

剧情介绍：

四年前在某处冰原，伦多博士带着助手优子和儿子小超观测天体动态。忽然，一颗硕大的陨石自宇宙某处逼近……当陨石撞击地表之后，忽然从一团烟雾里现身的是神秘的DNA口袋妖怪？代欧奇希斯（No.386 デオキシス Deoxys）！在伦多他们惊讶的目光下，空之龙（No.384 レックウザ Rayquaza）也自臭氧层天空飞来，只身面对代欧奇希斯……

此时在一个研究室里，小超猛地惊醒。原来刚刚的场景是他四年前亲历目睹的事件，至今仍反复的恶梦。他的父亲伦多博士和助手优子正安慰着小超说不用怕，一切恶梦已随着代欧奇希斯的消失而逝。

小智一行人终于也来到高科技城市拉鲁斯了。小



智他耳闻到这个城市的战斗塔竞赛正等不及地想要挑战。小智之后发现自己来到了战斗塔里，他看到小超正专心读书，一位战斗塔管理者发现他们两位。以为他们是参赛者的管理员把他们拉进战斗场里面，使得受惊的小超奋力抵抗无效……小智和小超被分到蓝队，而对方红队则是拥有火焰鸡（No.257 バシャーモ Blaziken）的阿隆和拥有水箭龟（No.009 カメックス Blastoise）的正太。结果也让小智大失所望，蓝队完败。

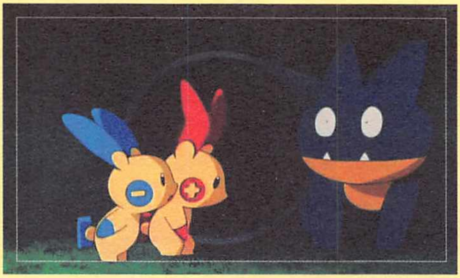
之后小智一行人终于得知原来四年前小超亲眼目睹空之龙和代欧奇希斯之争而被吓得心里创伤，就此惧怕口袋妖怪。小智一行人决定为了帮助小超，而开始四处寻找。在拉鲁斯市的一座玻璃温室里，小超对着树呐喊，而一些亮光点飘落到小超手中。小超对亮光说道刚刚战斗的事情，好奇自己的身体为何这么排斥口袋妖怪，但心里却没有股兴奋的悸动呢？

此时，在某处的冰海中，一片冰层破裂，代欧奇希斯忽然从海中窜出！它所形成的触手正逐渐逼近拉鲁斯市……

而皮卡丘（No.025 ピカチュウ Pikachu）试着想跳到小超身上安慰他，却被小超恶狠狠地甩到一旁。忽然，小智发现一团谜样的黑影站立在战斗塔上！小超惧怕地看着，认出那正是四年前的代欧奇希斯……

此时天际闪出一道强光，一束破坏死光正对着代欧奇希斯发射，但那只DNA口袋妖怪机灵地闪开，让光束击中战斗塔顶！

在代欧奇希斯变成防御形态与空之龙持续激战的同时，拉鲁斯市广播系统昭告大家紧急避难。市民们听到广播后便惊慌疏散。这时，小超带大家来



动画霸主



皮卡丘

到他之前去的玻璃温室植物园。之后阿隆问大家该如何在植物园里打发时间，而小瞳则拿出笔记型计算机开始查询那只DNA口袋妖怪的数据。小超仰望着还在激战的两只口袋妖怪，在大家（除了小卡比兽）的全神贯注下，说代欧奇希斯是从宇宙来的。四年前一颗陨石击中地表，而从陨石中，迸出那只被伦多博士命名为“代欧奇希斯”的口袋妖怪。由于它侵犯了空之龙的大气层领域，于是大激战开始。空之龙的破坏死光之后准准地轰碎代欧奇希斯，成为零星碎片。阿隆对小超的故事怀疑并嗤之以鼻，而正太也叫小超别把他们当小孩骗，并反问为何代欧奇希斯现在还活着？小超只能回答他不知道。

此时在温室植物园上空，代欧奇希斯开始复制自己的“影子代欧奇希斯”分身。分身群一看到四处躲藏的惊慌市民，居然就开始冲下来，掳走市民到不知名的地方去了！

在窗外的影子代欧奇希斯群不时地逼近，把大鸟和凯瑟琳吓哭了。忽然一只分身冲破玻璃屋顶进来，小超看到赶紧叫大家赶快跑，但影子代欧奇希斯却已经冲下来了！阿隆则问小超是否知道紧急出口在哪。突然小刚发现他的宝贝球无法打开了，其t他人也惊觉他们的也不行……

这时忽然有人敲门把优子吓了一跳。原来外面是小超和一行人，小超则对一行人解释实验室是建造在植物园的底下。优子这时开门让大家进去，但实验室里都不见伦多博士的人影。小超问优子父亲的下落，优子骗说伦多博士已经出门找他了。小智打算出去寻找博士，但阿隆则叫小智不要贸然行动造成大家的担心。一群人便待在一起等伦多博士回来。

之后大家费了一番力气回到实验室，并一面吃着热狗一面称赞多好吃。此时阿隆指着小瞳的计算机广播，告诉小智那些被影子代欧奇希斯掳走的人们都被带到不知名的地方。小刚对那个特定地方感到奇怪，这时忽然听到伦多博士的声音！原来他从柜子里昏沉地爬出来，显然不知道自己被电昏的事情。博士说代欧奇希斯正在找它的朋友，并问大家优子在哪里。大家说优子出去了，博士环顾四周发现水晶球体不见了。小超问父亲那是什么，伦多博士则回答，那球体是代欧奇希斯的另一部分身体。之后博士透露原来那球体就是让代欧奇希斯再生、复制的关键！小胜告知优子带着球体离开了，阿隆则猜测原来代欧奇希斯就是为了找回这球体才返回攻击大家的。

忽然，之前在植物园里的神秘光芒又出现在小超面前和他谈话。小超向大家介绍这是他在植物园认识的朋友，之后那光芒形成另一只代欧奇希斯的身影。小超告诉父亲或许水晶球体还有生机，便冲出去寻找，后面跟着其他人。

此时在拉鲁斯市的偏僻处，优子带着一只箱子疯狂地跑。忽然从两只神宝的战斗中射来一束死光，在附近的地面爆炸让优子失去重心并摔倒箱子滚出水晶球体。爆炸引发的碎石开始落向优子，而这伦多博士的助手就被掩埋了。在天空中的两只口袋妖怪也没闲着，空之龙开始用身体紧缠代欧奇希斯，让代欧奇希斯无法动弹。

小超后头跟着其他人，藉由那个光芒的带领下继续向前跑。小超现在了解为何代欧奇希斯不想要孤独，并感同身受地决定要成为代欧奇希斯的朋友。其他人也决定帮助小超停息空之龙与代欧奇希斯之争。此时优子挣脱瓦砾堆，一边咒骂水晶球体带来他的麻烦。优子这时困惑地找寻水晶球体的下落，但立刻信誓旦旦地自信一定能很快找到。他拿出遥控器按了钮，激发不远处的水晶球体射出强光。在天空中，被空之龙缠住的代欧奇希斯往下看到晶体，脸上顿时露出愤怒的表情。回到地上，引导小超的光芒正往水晶球体发出的强光接近，小智则兴高采烈地说找到了。阿隆觉得奇怪为何水晶球体会发出强光，大家便蹲下来端详。此时优子出现说水晶球体是他的，并伸手准备拿的时候，一群影子代欧奇希斯过来把优子包围住了。阿隆认为它们也是要来拿水晶球体，此时小智决定，这次要帮助优子……

感想

几天之前才看到，因此印象也比较深刻。实在是感叹于那外层空间的华丽与神秘，感叹于画面的绚丽和极其震撼的音响效果，感叹于剧情的跌宕起伏、一波三折，也感叹于代欧奇希斯与烈空坐对战时的惊心动魄，的确是一部不可多得的精品。除此之外，我们在影片中看到了——小卡比兽（暂译）。虽然说它在影片中扮演的是配角，不过其可爱的外形还是吸引了我们。而且对于目前唯一一只公布的第四代口袋妖怪，它带给我们更多的则是期待，期待口袋妖怪的正统NDS续作。相信，通过这部极具人气的影片，加上口袋妖怪与生俱来的影响力，新的口袋妖怪RPG将取得更大的成功！

梦幻与波导的勇者

日文名称：ミュウと波導の勇者
英文名称：Mew and the Wave Guiding Hero!
上映年份：2005年
公映时间：2005/7/16（日本）

剧情简介： 第8部电影无论是剧情还是制作水平都相当的高，许多观众看完后都感动的流泪了，更惊人的是这部电影竟然是3D的！要想正常观看电影必须带特制的立体眼镜！画面更是没说的，仿佛身临其境，梦幻就好像可以伸手摸到一样！

向战斗边疆旅行的小智一行来到了Orudoran城堡，这里的人都穿着欧洲中世纪（文艺复兴时期）的服装。在城堡内小智一行也打扮得与这里的人一样，前往即将举行的比武大赛。小智入城的时便有一只拥有变身能力的精灵时常变成不同的形态跟着他们。小智打败重重对手进入决赛，决赛的对手是一个身着骑士铠甲的训练师。小智再次派出皮卡丘，对手派出了玛狃拉。在十万伏特与阴影球的激烈碰撞下，比赛落下帷幕，皮卡丘取得了最终的胜利。小智走向对面的训练家与他握手，当那个训练家摘 下的头盔后，却让大家大吃一惊，盔甲下竟然是一个女孩子，自我介绍她名叫琪朵。



这时女王艾琳宣布下面将会为冠军“波导的勇者”举办一场盛大的舞宴。

晚会上，艾琳将“波导的勇者”的象征——“ 艾伦的权杖”颁给小智。一瞬间小智似乎听到了什么声音在哭喊，但由于别人都说没听见，小智也就不再在意。小刚邀请琪朵共舞，小遥也找到自己的舞伴，小胜则在一旁品尝着美味佳肴，那只精灵变身成长尾猴带着小智与小遥的精灵们去参观城堡，在阁楼上和大家一起兴高采烈地玩起来。÷琪朵支开小刚，悄悄地跑向了精灵们离开的方向，喵喵注意到她的行踪并跟了过去，但它无法像琪朵那样灵活地在房顶上行动，跟了一半从倾斜的屋顶上掉了下来，正好掉到玩耍中的精灵们旁边，那只精灵变回了原型——梦幻，去查看喵喵有没有受伤。小胜也注意到精灵们都不见了，直到看见刚比兽过来端了一盘水果到楼上去，于是跟着它一起到了顶楼。琪朵戴上一副特制的眼镜，从被喵喵撞破的窗子向内观察梦幻，并且向外界报告信息。数据传送到停在城堡附近的一辆军用吉普车上，并通过卫星传递到某城市中心的一座高楼里。琪朵放出两只玛纽拉，它们迅速对梦幻展开攻击，被梦幻轻松地避开，两只玛纽拉一起放出了暴风雪，却把刚好进来的刚比兽冻个正着。玛纽拉再次放出暴风雪，皮卡丘和梦幻向两旁躲开，身后的精灵们全被冻住了。梦幻飞到喵喵身

边，变成它的样子，然而两只玛纽拉分别发出阴影球攻向两只喵喵。皮卡丘急忙使用雷电挡住，两种能量冲击产生的爆炸让皮卡丘昏厥过去。小胜被冻锢的门挡住，最终把门弄开了一条缝，透过去正好看见变回原型的梦幻，使用瞬间移动带着皮卡丘与喵喵一起消失，让小胜几乎不敢相信自己的眼睛。

舞会厅中，带着饮料回来的小刚却找不到琪朵。这时艾琳宣布进入庆典的下一个环节，女佣珍妮指着艾伦的画像让小智摆出英雄般的姿势。小智依言把权杖举过头顶，突然再次听到那个声音："为什么？……" 权杖上的宝石发出白光，巨大的作用力让小智几乎握不稳权杖，一只精灵从杖中被释放了出来！在场的人都惊呆了——那正是传说中被封印在杖内的精灵，鲁卡利欧！鲁卡力欧以波的能量来感觉事物，却把小智当成了艾伦，于是走到小智的面前跪了下来。小智解释说它是弄错人了，鲁卡力欧惊愕地睁开眼睛，它被身边的事物彻底混乱了。鲁卡力欧快速逃出了人群，沿着城堡奔跑，关于自己和艾伦的回忆，逐渐浮现起来。

艾琳安慰了鲁卡利欧，向小智他们讲述了那个古老的传说。可能是小智和艾伦有着非常接近的波长，在鲁卡力欧的感知视线将当成了小智和艾伦。小胜跑过来告诉众人他刚刚看到的事情，琪朵也急匆匆地跑来，说她还看到它们向"创始之树"飞去。艾琳带着疑惑的小智来到一个平台上，地平线的中央矗立着一棵巨大的树。艾琳解释说这棵树具有超乎想象的治疗的力量，可以使大地恢复生机，还能平息愤怒的心，完成这一切还需要另一个生命的配合，精灵的起源——梦幻！小智一行人决定前往创始之树。琪朵用她的吉普车送他们，鲁卡利欧却在车前飞奔。夜幕降临，大家停下来休息。小智说明天他一定要找回皮卡丘，鲁卡力欧有点困惑，或许是它觉得既然小智和艾伦那么相似，就也会像艾伦抛弃它那样弃皮卡丘于不顾。小智被鲁卡力欧惹恼了，和它扭打起来，在其他人赶到后鲁卡力欧把小智扔开，愤怒地想人类都是邪恶的生物，就像让它凉透了心的艾伦那样。小智看着鲁卡力欧走开，觉得自己可能有些过激了。

深夜，梦幻和皮卡丘又在嬉闹，但皮卡丘却仍然无法抑制对小智的思念。小智忽然觉得听到了皮卡丘的声音，从睡梦中惊醒过来。他走出吉普车，看到鲁卡力欧倚在一块岩石上。小智劝鲁卡力欧要多看事物光明的一面，又讲起自己与皮卡丘初遇时的故事。小智告诉鲁卡力欧他和皮卡丘之间是朋友般的感情，鲁卡力欧却觉得艾伦是自己的主人，一直作为仆从的它无法理解和人类做朋友是怎样的概念。次日众人到达了当年艾伦把鲁卡利欧封进权杖的地方，鲁卡利欧踢到了一朵时间之花，重现了当时的情景，艾伦它封印在权杖后，向创



去，随后旁边出现了庞大的绿色军队。小智走到它身边，为自己以前不了解这件事对它的影响而蛮横无礼向它道歉。鲁卡力欧却微笑着站起来，它想也许小智说的是对的吧，艾伦所以这么也都是为了它好。大家返回吉普车，但却遭到了岩神柱的攻击。鲁卡力欧掩护大家进入了一条隧道，来到了创始之树内。琪朵戴上眼镜，向外报告树内的信息，她的上司告诉她这棵树有着如血液循环般繁复联系的隧道网络，能量也由此得以控制。随后琪朵的探测器被一个突然出现的红色斑点吞噬，琪朵被警告说探测器很快会被摧毁，树的防御系统已经全被激活了！在前面的小智听见了皮卡丘的声音，可冰神柱却挡在了小智的前面，鲁卡力欧跳起来打倒它，小智得以返回隧道，与大家进入另一条路，为了寻找喵喵的武藏和小次郎也来到了小智的身旁，他们已经被岩神柱与钢神柱发现了。大家逃过一条狭窄的石桥，鲁卡力欧炸毁石桥把钢神柱留在了另一边。红色的斑点再次出现，变成精灵的形状将逃在最前面的武藏和小次郎吞噬。小智一行随后赶到，鲁卡利欧用波导弹打消了一个变成化石翼龙的红斑。红斑越来越多，鲁卡利欧尽力挡住，一个红斑抓住了鲁卡力欧，但是马上就放开，似乎红斑不会吞噬精灵。但神柱们从后面追来了，一行人决定分开逃跑，小智和鲁卡利欧去引开神柱。红色的斑点却瞄上了另外一队，并且吞噬了小胜小遥和小刚，小刚与小遥为了不让精灵一起被捉，在最后一刻把它们全部放了出来。鲁卡力欧和小智设法甩掉神柱，却来到一个由水晶柱连接的巨大山谷前，并且与皮卡丘成功会合，但鲁卡利欧已经明白将要发生更严重的事情了。他们来到一个有巨大的水晶构造的屋子，鲁卡力欧在前边带路，但是却被埋伏着的钢神柱抓住，红色斑点趁机抓住了小智和琪朵。他们各自放出精灵抵抗，但是还是无能为力，眼睁睁地看着两人被吞噬，精灵们痛苦地站在两人消失的周围。挣脱了钢神柱的鲁卡力欧看着这些，也感到后悔不已。梦幻向前，用自己的能量触摸一块水晶。水晶开始发光变绿，很快红斑变成了绿色，落入了土堆并溶解掉，被吞噬的众人也从被吸进去的地方脱离了出来，精灵们在一起高兴地庆祝。三神柱离开了，他

们看起来已不再凶恶。但琪朵发现有一块水晶变成了红色，感觉不太对劲。突然所有的水晶都变成了红色，梦幻却变得异常的虚弱。琪朵的上司说整棵树都变得不稳定，如果等到它被完全摧毁，必然会引起一场毁灭世界的灾难！水晶开始变黑并破碎，这个地方以难以置信的速度被破坏。梦幻引导大家来到这棵树的核心房间，但梦幻现在很虚弱，大家不知道如何恢复这棵树。而且梦幻现在很虚弱，什



么也做不了。鲁卡力欧看了看旁边的水晶层，里面的人竟然是艾伦！

　　艾伦被封在水晶里，但他的手套留在了另一个水晶层。小智在找到了一朵时间之花，并激活了它。它的影象展示了艾伦进来时的情景，凤王跟着飞进，变回原形。艾伦开始释放他的“波导”的能量给梦幻，只有这种能量才能给予梦幻足够的力量。梦幻来到核心开始发动创始之树的能量平息那场战争。影像的最后，艾伦摔倒了，显得异常痛苦。

　　他们现在知道该做什么了，但这样做会以消耗生命为代价。鲁卡力欧知道自己可以和艾伦一样利用波导的能量，义无反顾地走向梦幻，开始释放自己的能量。但是能量被返回了过来，鲁卡利欧觉察到自己还没有强大到释放出需要的能量。小智想起自己有着和艾伦一样的波长，也可以控制波导的力量，于是戴上了艾伦使用的帮助引导能量的手套。琪朵担心小智这样做的后果，但小智说拯救世界比自己的生命更加的重要。鲁卡力欧和小智开始将自己的能量传递给梦幻。时间一点点地流逝，他们加速引导了更多的能量，同时也感到身体的疲惫。就在最后一刻，鲁卡力欧一把将小智推开，把自己最后的能量都传给了梦幻。当能量的引导完成时，梦幻迅速地移动到树的核心，储存的散发出一束绿色光芒——就象数百年前的一样。水晶变成了绿色，散发出照耀整个大陆的光芒，拯救了这棵树与这世界的根基。鲁卡力欧累倒了，和艾伦一样的情形。鲁卡力欧将手伸进一朵时间之花，艾伦坐在了它旁边，说完他最后的话：他感谢鲁卡力欧作为他的徒弟总是忠心耿耿，他封印鲁卡力欧，是为了在迫近的危险前保护他的朋友，不是仆人……鲁卡力欧，不是主人的仆人，而是自己的朋友！

　　鲁卡力欧露出了微笑，它终于理解了艾伦。但自己的时间已经不多了，在生命结束之前，他要感谢小智，是他让它感受到了和艾伦给与他的一样的友谊。鲁卡力欧消失了，随着艾伦化为结晶形态，两个灵魂升上了天空。琪朵和小智走了出去，一切万物都重新散发出勃勃生机。友谊，特别是人类与精灵之间的感情，到底有多高?

苍海的王子 玛纳霏



剧情简介：今年的第9部电影，相信大家入手这本《口袋迷精华本》的同时，国内已经能够看到第9部剧情的DVD了。该剧场讲述的是珍珠钻石版中的神兽玛纳霏在海底世界历险的故事，而剧场中出现的神奇宝贝护林员则是源自于非正统的NDS口袋游戏《口袋妖怪战队》，这在以往的惯例中倒是不常见。详细的剧情大家可以看后面的专题剧情攻略。



文/STEVENLIU



Nintendo
GAME BOY
广告欣赏
ポケモン図鑑をプリントしよう!
プリンタもピカチュウ!
ポケットモンスターピカチュウバージョンと同時発売!
GAME BOY
PocketPrinter
PIKACHU YELLOW
Nintendo
FEED
POWER
ON
OFF
ポケットプリンタにかわいいピカチュウバージョンができた!ピカチュウやモンスターボールのイラスト入りでカラーはピカチュウと同じ黄色だよ。
GAME BOY
PocketPrinter
PIKACHU YELLOW
ポケットプリンタ〈ピカチュウ イエロー〉
1998/9/12(土)発売
希望小売価格 5,800円(税別)
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
※ポケットモンスター赤・緑・青はポケットプリンタに対応していません。
©1995 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
©1998 Nintendo
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京サービスセンターTEL.(03)3254-1647 大阪支店TEL.(06)376-5970 名古屋営業所TEL.(052)571-2506 岡山営業所TEL.(086)252-2038 札幌営業所TEL.(011)612-6930
インターネットのホームページ http://www.nintendo.co.jp



特别加映

口袋妖怪动画片全解

“既然你诚心诚意地问了/我们就大发慈悲告诉你吧/为了防止世界被破坏/为了保护世界的和平/贯彻爱与真实的邪恶/可爱又迷人的反派角色/武藏/小次郎/我们是穿梭在银河的火箭队/白洞/白色的明天等着我们/就是这样”——每每看到这简单而熟悉的火箭队经典台词，你是否已经进入那如梦如幻的精灵世界了呢？口袋妖怪不仅仅是一款被称为“怪物级”的经典游戏，更是一部充满友情、冒险、意志的动画片。口袋妖怪动画片自播放之日起，就引起了全世界范围内的关注，口袋妖怪第38集动画片事件更是令口袋妖怪的影响力进一步提升。

时至今日，口袋妖怪的动画片已有5个联盟400多集了，而且最新珍珠钻石版动画片每周还在继续播放之中。除此之外，特别篇、放送局、剧场版、皮卡丘短片等也都应有尽有。不多说了，现在就让我们进入精灵的世界吧……

一、动画片介绍

（一）石英联盟 The Indigo League

联盟简介：石英联盟是口袋妖怪系列动画片的第一部，其中主要的城镇和人物都来源于1996年发售的《口袋妖怪 红·绿·蓝》中，这是任天堂在口袋妖怪发售之后为了提升口袋妖怪的影响力而制作的作品。

整部动画起源于一个名叫小智的十岁男孩和一只一开始并不服从于小智的PM：皮卡丘。取得皮卡丘的信任后，他与刚认识的小霞和岩系道馆馆主小刚一起踏上了冒险的征途……



领衔主演：小智、小霞、小刚、武藏、小次郎（详细介绍参见后文人物介绍，下同）

主要声优：松元梨香（小智）、大谷育江（皮卡丘）、饭冢雅弓（小霞）、上田佑司（小刚）、林原惠（武藏）、三木真一郎（小次郎）

总集数：83集

剧情介绍

来自真新镇的小智（Ash）今年已经十岁了，立志成为口袋妖怪大师的他也将踏上训练师之路。然而天有不测风云，取得训练员资格的第一天就因为睡懒觉而错失了得到新手精灵的机会，只得从大木博士（Oak）处拿来一只极为不听话的精灵——皮卡丘（No.025 ピカチュウ Pikachu）。但是，我们的主人公小智却毫不气馁，经过他的努力，皮卡丘也认识到了小智对它的真心，因此也心安理得地成为了小智的第一只精灵。与此同时，大木博士的孙子小茂（Gray）早已上路了，与他们同行的，还有为取得皮卡丘而作不懈努力的火箭队三人组——武藏（Jesse）、小次郎（James）、喵喵（No.052 ニャース Meowth）。于是，他们各自踏上了口袋妖怪的漫漫征途……

来到常磐市（Viridian City），在这里小智认识了华蓝道馆（Cerulean GYM）的小霞（Misty），并问小霞借来了脚踏车。但好景不长，在一次意外中，脚踏车变得支离破碎，没有办法的小霞只得跟着小智一起上路了。之后，在常磐森林中，小智终于靠自己的努力抓住了口袋妖怪——绿毛虫（No.010 キャタピー Caterpie）和波波（No.016 ポッポ Pidgey）。而更令小智意外的是，绿毛虫通过战斗进化成了铁甲蛹（No.011 トランセル Metapod）！当小智还在兴奋之中时，他们又迎来了少年武士的挑战。铁甲蛹也没有辜负小智的期望，竟然在短短的时间内又进化成了巴大蝴（No.012 バタフリー Butterfree），也因此击退了少年武士。一路又来到尼比市（Pewter City）的小智，在经过两场苦战之后，终于战胜了小刚（Brock），得到了第一枚徽章——证物徽章（Boulder Badge），而小刚



也加入到小智的行列中来。

来到月见山之后，小刚捕捉到了超音蝠（No.041 ズバット Zubat），小智他们也遇到了皮皮，之后他们便继续踏上征途。到达华蓝市（Cerulean City），小智在激烈的战斗中战胜了小霞，也终于获得了自己的第二枚徽章——蓝色徽章（Cascade Badge）。

继续前行的小智，遇到了百战百胜的小明，败在小明手下之后，小智则接连迎来了几位新伙伴：妙蛙种子（No.001 フシギダネ Bulbasaur）、小火龙（No.004 ヒトカゲ Charmander）和杰尼龟（No.007 ゼニガメ Squirtle）。通过这三只惹人喜爱的新手精灵的加盟，小智的实力也越发强大起来，也有能力面对接下来更大的挑战。来到正辉灯塔的小智，也又一次得到了新的口袋妖怪——大钳蟹（No.098 クラブ Krabby）。终于，小智来到了石英联盟的第三个道馆——枯叶道馆（Vermillion GYM），皮卡丘在面对自己的进化型——雷丘时毫不畏惧，战胜枯叶道馆馆主马志士（Lt. Surge），也获得了第三枚橘色徽章（Thunder Badge）。

受到火箭队攻击的小智等人，展开了一场海上漂流的好戏。而此时，小智也用自己手中的巴大蝴交换了拉达（No.020 ラッタ Raticate），但又再一次交换了回去。惊魂未定的小智等人又遇到了一系列的麻烦，但也不都是坏消息，小霞在途中便得到了墨海马（No.116 タッツー Horsea）。有新的伙伴到来，也有旧的伙伴离去，去"英雄救美"的巴大蝴离开了小智他们，去寻找自己的幸福了……历经艰难，小智来到了金黄市（Saffron City）。但金黄道馆馆主娜姿（Sabrina）的实力更是不同凡响，使用超能力的凯西（No.063 ケーシィ Abra）在第一轮中便打败了小智，小智也只能沮丧而归。为了打败娜姿而来到紫苑镇（Lavender Town）的小智，意外地得到了鬼斯通（No.093 ゴースト Haunter），小智异常兴奋。回到金黄道馆的小智再次挑战娜姿，这次小智终于得到了黄金徽章（Marsh Badge）（不在战斗中），同时，小智也将刚刚得到的鬼斯通交给了娜姿。

刚得到黄金徽章的小智，又一次迎来了好消息，他在路途中再次捕获了一只精灵——火爆猴（No.057 オコリザル Primeape）。又有新成员加盟的小智一行人，很快便到达了第五枚徽章所在城市——彩虹市（Celadon City）。我们的主角小智这次又惹来了麻烦，不过在火箭队阴差阳错的"帮助"之下，小智还是顺利地击败了彩虹道馆的艾莉嘉（Erika），得到了第五枚彩虹徽章（Rainbow Badge）。

来到顶尖饲育家们聚集的美容街的小智一行人，又一次识破了火箭队的诡计，而小刚也得到了一只可爱的精灵——六尾（No.037 ロコン Vulpix）。冒险还在继续，在参加了口袋妖怪格斗选手大会之后，小智也释放了刚得到不久的火爆猴。当然，小智也

不必沮丧，因为很快地，一位新的伙伴，浑身恶臭的——臭臭泥（No.089 ベトベトン Muk）加入了小智的阵营。回过头来，我们再来看看可怜的火箭队吧。为了捕捉皮卡丘而屡屡受挫的武藏（Jesse）、小次郎（James），在他们最低谷的时候，出现了一件让他们极为振奋的事——阿柏蛇（No.023 アーボ Ekans）和瓦斯弹（No.109 ドガース Koffing）在热切地期盼下最终进化成了阿柏怪（No.024 アーボック Arbok）和双弹瓦斯（No.110 マタドガス Weezing）。而我们的小智也不甘示弱，经过精彩而激烈的战斗，小智在浅红道馆（Fuschia GYM)击败馆主阿桔（Koga），并得到了第六枚徽章——粉红徽章（Soul Badge）。

顺利得到六枚徽章，正在向石英联盟大会前进的小智等人，却接连地遇到一系列麻烦。首先是呆头呆脑、整天无所事事的可达鸭（No.054 コダック Psyduck）竟然“死皮赖脸”地跟着小霞，小霞也在万般无奈之下不情愿地得到了又一只精灵。接着是来到皮卡丘森林的小智，想要释放皮卡丘，让它和同伴们在一起，但耿直的皮卡丘最终没有同意，跟着小智继续上路。之后，看似好消息的小火龙接连进化成火恐龙（No.005 リザード Charmeleon）和喷火龙（No.006 リザードン Charizard），但却因为喷火龙的不听话，还时常朝小智喷火，使小智带来了更大的麻烦。然后，整天只知道唱歌、再用记号笔在别人脸上乱画的胖丁（No. 039 プリン Jigglypuff），开始跟随小智一行人。好不容易发现一只波克比（No.175 トゲピー Togepi）蛋，也因为最终归属的问题，让大家吵了起来，最后还是小霞得到了这只难得一见的蛋。同样的麻烦还困扰着小次郎。虽说小次郎有着一只可爱的卡蒂狗（No.058 ガーディ Growlithe）陪伴着他，但当他想起了儿时不堪回首的经历之时，还是百感交集，不知如何是好。相反，他的同伴武藏则轻松得多，还得到了一只新的精灵——大舌头（No.108 ベロリンガ Lickitung）。当然，带给小次郎的还是有令人高兴的事的，小次郎的口呆花进化成为了大食花，但这只大食花却把小次郎的头当作了攻击的对象。再来看看小智他们，一次因为意外认识了新的朋友——阿彻（Snap），而阿彻也加入到了队伍当中。虽说很快阿彻就离开了小智一行，但他们相处的愉快时光也让小智不能忘怀。经过重重磨难，小智终于在第二次挑战红莲道馆（Cinnabar GYM）时凭借喷火龙击败了夏伯（Blaine），得到第七枚徽章——深红徽章（Volcano Badge）。

在小霞释放了她的海星星和墨海马之后，小智终于来到了最后一枚徽章的所在城市——常磐市。但令小智一行人极为吃惊的是，最后一个道馆的馆主竟然是火箭队的老大——阪木老大（Giovanni）。更令人意想不到的是，阪木竟然使用传说中最强大的精灵——超梦（No.150 ミュウツー Mewtwo）。而在超梦与小茂的对决之时，小茂竟毫无还手之力，立即惨败！不过小智的运气却非常好，当小智挑战时，他的对手是火箭队，也因此小智才顺利赢得了最后一枚徽章——绿色徽章（Earth Badge）。

历经艰难，敢于冒险的小智终于来到了精灵联盟，并认识了一位新朋友——阿弘（Richie）。在精灵联盟的比赛中，小智连战连胜，接连赢得了水之场地、冰之场地和草之场地的胜利，也战胜了向来的宿敌——小茂，进入了十六强。而在接下来的比赛之中，遇到刚认识的好友阿弘，小智虽然奋勇抗敌，但还是败下阵来，而阿弘也在之后的比赛中失利。就这样，小智的第一次精灵联盟之旅画上了句号，但小智在这其中学习到了许多，也为他往后的冒险加上了重重的筹码。而小智之后的冒险旅程又会是怎样的呢，让我们一起期待吧……

总体评价：★★★★

（二）橘子联盟

联盟简介：橘子联盟是系列动画片中的第二部，也是其中最短的一个联盟，前后只有35集。尽管如此，该联盟还是短小而精悍，在短短的4枚徽章之间,让我们再次领略到了口袋妖怪带给人的乐趣。而橘子联盟的主角稍有变化，小建代替了原来的小刚加入到队伍中来，展开来自橘子群岛的冒险。

橘子联盟与其他三个联盟不同是，橘子联盟并没有以一款口袋妖怪游戏为背景而制作，之前盛传的在《口袋妖怪 水晶》中有隐藏的橘子群岛地图，也因为没有任何实质性证据而不了了之。

领衔主演：小智、小霞、小建、武藏、小次郎

主要声优：松元梨香（小智）、大谷育江（皮卡丘）、饭冢雅弓（小霞）、关智一（小健）、林原惠（武藏）、三木真一郎（小次郎）

总集数：35集

剧情介绍

取得石英联盟大会的16强之后，10岁的小智受到大木博士的委托，来到橘子群岛的岱柑岛(Valencia Island），并从内木博士（Prof. Ivy）处得到了珍贵的GS球。而被内木博士所吸引的小刚，留在了内木博士处，为内木博士料理家务。而在小刚离开之后，新的朋友——小建（Tracey）来到了队伍中，与小智他们一起在橘子群岛旅行。新的冒险就这样开始了……

来到橘子群岛之后，有着一颗善良的心的小智，出于好心收留了一只被人遗弃的乘龙（No.131 ラプラス Lapras），这只乘龙也十分感谢小智。很快地，他们来到了橘子联盟的第一个道馆——夏干道馆（Mikan GYM）。在这里，经过一番苦战，小智终于在三场战斗中赢得了两场的胜利，从而战胜了



夏干道馆的馆主敦美（Sissy），也得到了到达橘子群岛后的第一枚徽章（Corel Eye Badge）。

而后，乐于打抱不平的小智等人又打败了在金柑岛上作恶的，同时也是武藏、小次郎最大竞争对手的火箭队亚马多（Butch）和小三郎（Cassidy）。此时，小霞的波克比也学会了新的招式——摇手指（Metronome），使用这个招式能够发出任何一个其他招式，这可是十分稀罕的招式哦。而来到 崭燚海 inkan Island）的小智一行人，则发现了有关“水晶大岩蛇（No.095 イワーク Onix）”的秘密。继续解决了一系列困难的小智等人，却遇到了一件怪事：小霞的可达鸭已经进化成了哥达鸭（No.055 ゴルダック Golduck），但却又变回了可达鸭。究竟是怎么回事呢？原来，这只哥达鸭是野生的哥达鸭，而小霞的可达鸭还是那样呆呆地看着小霞。经过一场误会，小智一行人来到了橘子群岛的第二个道馆，在这里小智经过苦战，击败了小霞所迷恋的道馆馆主小丹（Danny），同时也取得了橘子群岛的第二枚徽章（Sea Ruby Badge）。

取得两枚徽章之后，小智又得到了一只强力精灵，被誉为“大胃王”的——卡比兽（No. 143 カビゴン Snorlax），而得到这只庞然大物时小智所付出的努力自然不言而喻。不仅小智得到了新的精灵，小建也同样如此。在马扣克岛，小建得到了一只飞天螳螂（No.123 ストライク Scyther），加入了新伙伴的小智等人再次上路。在途中，小智竟然遇到了作为四大天王之一的冰天王——科拿（Lorelei），而科拿也给小智好好地上了一课。受到科拿教育的小智，也来到了柚子岛（Trovita Island），挑战道馆馆主——阿义（Rudy）。迷恋着小霞的阿义想用一场胜利献给小霞，但却没有成功。而小智却如愿以偿，得到了橘子联盟的第三枚徽章（Spike Shell Badge）。

在去第四个道馆途中，好消息不断。首先，杰尼龟学会了新的招式，水系最强招——高压水泵（Hydro Pump），杰尼龟也用这招击败了对手。而小智的另一只精灵喷火龙似乎也重新归顺于小智。就在这样的好消息激励之下，小智终于来到了最后一个道馆。小智通过皮卡丘和喷火龙的优异表现，击败了馆主琉丽（Luana），也赢得了橘子群岛的最后一枚徽章（Jade Star Badge）。

终于，在小霞捕捉到蚊香蝌蚪（No.060 ニョロモ Poliwag）后，小智可以参加橘子联盟的最后比赛了。在比赛中，小智可谓势如破竹，在接连击败强敌之后，小智来到了最后的决赛场上，他的对手是勇次（Drake）。然而勇次依旧不能阻止小智的前进，就是快龙（No.149 カイリュー Dragonite）也不行。当小智的皮卡丘艰难战胜勇次的快龙之后，小智也赢得了自己的第一个冠军奖杯——胜利者杯。

赢得胜利者杯之后，小智又释放了乘龙，让它回到了它自己的家族之中。而小智也回到了自己的家，并把GS球交给了大木博士。而在与小茂的对决中，得到橘子联盟冠军的小智却失利了。之后，又由于大木博士同样无法打开GS球，因此又派小智到城都联盟去。当小刚再次加入队伍，而小建离开之后，新的城都联盟的旅程即将展开……

总体评价：★★★☆

（三）城都联盟 The Johto League

联盟简介：以GBC口袋游戏《口袋妖怪 金·银·水晶》为背景的联盟，也是系列联盟中持续集数最长的联盟（由于芳缘联盟未结束，故不考虑在内），总共158集，比石英联盟和橘子联盟的总和还多。但故事长并不等于罗嗦，这个故事可谓一气呵成，让人眼花缭乱。

这次故事的主角又有了细微的变化，小建离开了队伍，而小刚则再次回来，当然，还有永远不变的反派角色——武藏、小次郎。

领衔主演：小智、小霞、小刚、武藏、小次郎

主要声优：松元梨香（小智）、大谷育江（皮卡丘）、饭冢雅弓（小霞）、上田佑司（小刚）、林原惠（武藏）、三木真一郎（小次郎）

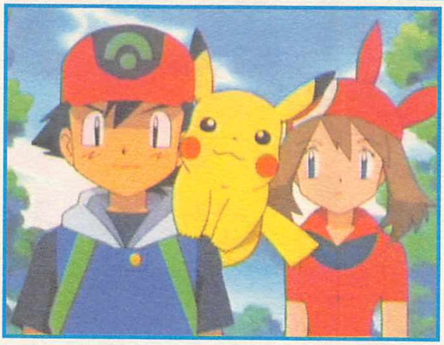
总集数：158集

剧情介绍

带着大木博士所委托的GS球，小智、小霞、小刚一行人，踏上了去若叶镇（New Bark Town）的道路。不过，在去若叶镇时，他们竟然看到了一只闪着金光的“北风的化身”——水君（No.245 スイクン Suicune），冒险伊始，就能看到如此难得的景象，实在是令人兴奋啊。来自城都联盟的冒险也就此开始了。

来到若叶镇之后，小智等人认识了住在若叶镇的空木博士（Professor Elm）。小智等人还帮助空木博士找回了被火箭队所抢夺的小锯鳄（No.158 ワニノコ Totodile），空木博士自然也要感谢一番。之后，小智遇到了一位新的训练员奈奈（Casey），她还有一只新手精灵——菊草叶（No.152





チコリータ Chikorita）。正所谓初生牛犊不怕虎，奈奈向小智发起了挑战，甚至还差点击败了曾经得到橘子联盟冠军的小智，正是长江后浪推前浪啊。继续前行的小智，得到了在城都联盟的第一只精灵——赫拉克罗斯（No. 214 ヘラクロス Heracross）。而小智的对手小茂同样得到了一只咕咕（No.163 ホーホー Hoothoot）。另一方面，布卢（No.209 ブルー Snubbull）也开始跟随火箭队。又经历了磨难之后，小刚遇到了一只受伤的惊角鹿（No.234 オドシシ Stantler），好心的小刚像朋友一样对待这只惊角鹿。而立志在城都联盟闯出一片天地的小智又得到了一只新手精灵——菊草叶(当然不是奈奈那只)。可塞翁失马，刚得到菊草叶的小智竟被沼王（No.195 ヌオー Quagsire）耍了一把，他的GS球也被沼王偷了去，不过最后小智还是把它得了回来。小智一行人一路来到了桔梗市（Violet City），在喇叭芽（No.069 マダツボミ Bellsprout）之塔，小智等人又与火箭队狭路相逢。在解决了火箭队之后，小智来到桔梗道馆。在战斗中，小智终于战胜了馆主阿速（Falkner），并得到了飞翼徽章（Zephyr Badge）。

继续向第二个道馆所在城市前进的小智，在喷火龙山谷释放了喷火龙，这也是为了让喷火龙在那里静心修养，与同伴们一起练习。而小霞则希望能够得到一只玛利露（No.183 マリル Marill),可惜最终失败了。之后，菊草叶和皮卡丘还争执起来,原因仅仅是为了讨论谁是小智最喜欢的精灵(晕啊)。而小智还是为了他的最强训练师的梦想而努力着，又得到了另一只新手精灵——火球鼠（No.155 ヒノアラシ Cyndaquil）。但好事多磨，来到桧皮镇(Azalea Town)（将呆呆兽（No.079 ヤドン Slowpoke）当作神灵一样崇拜的地方）的小智却得罪了这里的人们。另一方面，小刚却得到了自己在城都联盟的第一只精灵——榛果球（No.204 クヌギダマ Pineco)。在桧皮道馆，小智依靠自己的实力在战斗中击败了满金道馆的馆主阿笔（Bugsy），并得到了第二枚徽章——昆虫徽章（Hive Badge）。

可不要忘了火箭队的三人组哦，武藏这次就将大舌头交换成了果然翁（No.202 ソーナンス Wobbuffet），从此火箭队的出场动画就将多一个人参加了。再回过头来看我们的小智，他将队伍进行了一次大规模的调整。首先，他将赫拉克罗斯交给了大木博士，让他代为保管。接着，他又释放了已经伴随他多时的杰尼龟。之后，小智又得到了城都联盟的最后一只新手精灵——小锯鳄。最后，他还得到了一只闪光的猫头夜鹰（No.164 ヨルノズク Noctowl）。与此同时，小霞的蚊香蝌蚪也进化成为了蚊香蛙（No.061 ニョロモ Poliwhirl）。当队伍已经调整好之后，小智满怀信心地来到了满金市（Goldenrod City）。在满金道馆，小智第二次挑战终于击败了馆主小茜（Whitney）,从而得到了城都联盟的第三枚徽章——正式徽章(Plain Badge)。

在争取第四枚徽章的途中，小智又一次遇到了奈奈，他们也一起参加了捉虫大会。此时，奈奈的菊草叶也进化成了月桂叶（No.153 ベイリーフ Bayleef），而小智也抓住了一只大针蜂（No.015 スピアー Beedrill）。不过，小智并没有将大针蜂据为己有，而是将其送给了奈奈。接受了小智的大针蜂之后，奈奈又离开了他们。而后，小刚的超音蝠也进化成了大嘴蝠（No.042 ゴルバット Golbat),他还将自己的六尾也释放了。再来看看小智的对手小茂，他的伊布，也终于进化成了月精灵（No.197 ブラッキー Umbreon)。之后,布卢也进化成了布卢皇(No.210 グランブル Grassnbull),并回家了。而小智也与来自石英联盟浅红道馆的Aya偶遇。此时，小智经过苦战也赢得了城都联盟的第四枚徽章(Fog Badge）。

大家还记得石英联盟中登场的阿彻吗？对，就是这个口袋妖怪摄影师，再次加入到小智一行人当中。向五枚徽章努力的小智一行人，竟然看见了传说中的精灵——急冻鸟（No.144 フリーザー Articuno），而胖丁也与急冻鸟展开了大战……接着，小刚的大嘴蝠进化成了叉字蝠（No.169 クロバット Crobat），小智的菊草叶也成功进化成了月桂叶。之后，小智还看见了一只引人入胜的铁甲暴龙（No.112 サイドン Rhydon）。小智一行人一路来到了浅葱市（Olivine City），但是浅葱道馆的馆主竟然不接受他的挑战。没有办法继续前行的小智来

到了湛蓝道馆（Cianwood GYM），在击败了馆主阿皿（Chuck）之后，取得了第五枚徽章——打击徽章（Storm Badge）。

在湛蓝市，小智一行人参加了旋涡列岛大赛。小霞得到了一只太阳珊瑚（No.222 サニーゴ Corsola），并和小智一起通过了旋涡列岛大赛的资格赛。之后，小智的对手，竟然是——小霞！有水系道馆出身的小霞自然在这方面更胜小智一筹，经过战斗，小霞战胜了小智。不过，最终小霞还是被淘汰出局了。继续前行的小智一行人，又听说了关于银色之翼的神秘传说。接着，小智一行人又偶遇了石英联盟的老朋友——阿弘。还记得浅葱道馆吗？没错，取得五枚徽章的小智又一次来到了浅葱市，这次馆主阿密（Jasmine）终于接受了小智的挑战。小智也没有辜负希望，击败了阿密的大钢蛇（No.208 ハガネール Steelix）和小磁怪（No.081 コイル Magnemite）后，取得了第六枚徽章——钢铁徽章（Mineral Badge）。

继续上路的小智一行人竟然又一次看见了水君，真是让人惊喜啊！在旋涡列岛大赛之后，小智又迎来了口袋妖怪竞速大赛，而这次小智的对手是——小茂！小智的月桂叶在击败了小茂的风速狗之后，也为小智赢得了一只口袋妖怪蛋（小小象（No.231 ムチュール Phanpy））。没过多久，蛋孵化了，小智也得到了新的精灵——小小象。在另一方面，信使鸟（No.225 デリバード Delibird）也开始跟随火箭队了。之后，小智还遇见了难得一见的精灵：红色暴鲤龙（No.130 ギャラドス Gyarados）。在卡吉道馆（Mahogony GYM），小智还获得了自己的第七枚徽章——冰之徽章（Glacier Badge）。

向第八枚徽章发起冲击的小智在路途中又看到了"雷之神"——闪电鸟（No.145 サンダー Zapdos），而小霞的蚊香蛙也最终进化成了快泳蛙（No.062 ニョロボン Poliwrath）。然后，小智一行人便来到了最后的城镇——烟墨市（Blackthorn City），并遇见了烟墨道馆的馆主小椿（Clair）。正当小智向小椿发起挑战之时，战斗却被可恶的火箭队打断了。在喷火龙回到小智身边之后，小智凭借着喷火龙和卡比兽的出色发挥，终于赢得了城都联盟的最后一枚徽章——升龙徽章(Rising Badge)。在战斗之后，喷火龙也再次回到了喷火龙山谷。

在取得城都联盟所有的八枚徽章之后，小智又听说了城都联盟的白银大会，于是小智返回了若叶镇进行参加白银大会的注册。之后，小智还遇到了他先前释放的乘龙。接着，小智又从空木博士处得到了一只口袋妖怪蛋。当蛋中孵出了由基拉（No.246 ヨーギラス Larvitar）后，空木博士认为小智应该照顾这只由基拉。此时，小刚的榛果球也进化成了佛烈托斯（No.205 フォレトス Forretress）。而后，小智等人又一次遇到了奈奈，此时她已拥有了一只大菊花（No.154 メガニウム Meganium）。再来看看小次郎吧。这次他用大食花交换了一只口呆花，之后他的口呆花又一次进化成了大食花。而奈奈也得到了新的精灵，一只电击怪（No.239 エレキッド Elekid）。继续冒险的小智遇见了由基拉的母亲——一只受伤的班吉拉（No.248 バンギラス Tyranitar），于是小智便将由基拉还给了它的母亲。

来到了城都联盟的比赛中，这次小智的对手又是小茂！面对自己的老对手，小智作了极为周全的准备，他让杰尼龟和喷火龙都重新回到了队伍当中。也正因为此，小智最终战胜了小茂，进入8强。但小智却在下一轮比赛中败给了叶越（Harrison），止步8强。不过比起小智在石英联盟的16强的战绩，这次可谓又有了进步。

比赛结束之后，杰尼龟和喷火龙又重新回去了。而小霞也离开队伍回到了道馆，小刚同样也离开了。小智便回到了真新镇的家中，在换了一身新衣服之后，小智抖擞精神，来到新的大陆——芳缘地区，展开新一轮的精灵冒险……

总体评价：★★★★☆

（四）芳缘联盟

联盟简介：又叫"宝石联盟"，是以《口袋妖怪红宝石·蓝宝石·绿宝石》为背景的最新一部联盟。直到现在，该联盟动画还在继续热播之中。在芳缘联盟的动画中，又新增了100多种各式各样的精灵，总数已达到386只。





除了精灵的增加之外，参加芳缘联盟的人员也有变动。小霞回到了华蓝道馆，而新的主角——小遥和小胜兄妹则加入到队伍中来。新的大陆，新的精灵，新的冒险，相信一定能让你欲罢不能……

领衔主演：小智、小遥、小刚、小胜、武藏、小次郎

总集数：???（目前已超过110集，还在以每周1集的速度增长）

剧情介绍

当小智在城都联盟取得了8强的成绩之后，小智决定来到拥有更挑战和更多精灵的芳缘大陆。为了让冒险更富有挑战性，小智将除了皮卡丘外的所有精灵都放在了大木博士处，只身一人来到芳缘地区（又“方圆地区”）开始新的冒险。刚到达芳缘地区，小智就邂逅了一位10岁的女孩——小遥（May），她是道馆馆主的女儿，她才刚刚开始走上自己的口袋妖怪之路，仅仅只有一只精灵——火稚鸡（No.255 アチャモ Torchic）。而她跟随小智一起冒险也并不是为了当上精灵训练师，而是为了参加口袋妖怪华丽大赛……同样的，小遥的弟弟小胜（Max）也加入到队伍中来。小胜虽然没有自己的精灵，但他拥有非常深厚的口袋妖怪知识，还有他那可信赖的精灵图鉴。而当小刚处理完自己的事，也加入到队伍中来时，他们几个便开始了来自芳缘联盟的真正探险……

来到森林之中，小智捕获了他在芳缘地区的第一只精灵——傲骨燕（No.276 スバメ Taillow）。而火箭队的武藏、小次郎也在不得已之下送走了跟随自己多时的阿柏怪和双弹瓦斯。不过他们并不需要伤心，因为很快地，小次郎得到了新的精灵——沙漠奈亚（No.331 サボネア Cacnea），而武藏也得到了饭匙蛇（No.336 ハブネーク Seviper）。当然，小智他们也不甘落后，小智得到了一只孤单的木守宫（No.252 キモリ Treecko），小刚也得到了自己在芳缘地区的第一只精灵——莲叶童子（No.270 ハスボー Lotad）。之后，小遥和武藏又几乎同时各得到了一只刺尾虫（No.265 ケムッソ Wurmple）。接着，小智一行人又在一次意外中遇到了洪水团（Team Aqua）。终于，小智迎来了在芳缘地区的第一个道馆——卡加兹道馆(Rustboro GYM），并在击败馆主之后，得到了他在芳缘地区的第一枚徽章（Stone Badge）。

很快，小智又来到了武斗道馆(Dewford GYM)，但在第一场比赛之中小智就失利了。此时，万分沮丧的小智遇到了传说中的训练员——代后(Steven)。而后，为了增强队伍的实力，小智又得到了一只龙虾小兵（No.341 ヘイガニ Corphish）。又在几乎同时，小遥和武藏的刺尾虫分别进化成了甲壳蛹（No.266 カラサリス Silcoon）和顿甲茧（No.268 マユルド Cascoon）。而小刚也得到了一只水跃鱼(No.258 ミズゴロウ Mudkip）。过了不长的时间，又是因缘巧合，小遥和武藏的甲壳蛹和顿甲茧再次几乎同时进化，变成了狩猎凤蝶（No.267 アゲハント Beautifly)和毒粉蝶(No.269 マユルド Dustox)。又经过磨练的小智再次挑战了武斗道馆，这次他终于没有失手，得到了芳缘联盟的第二枚徽章(Knuckle Badge）。

此时的小遥正为了参加口袋妖怪华丽大赛而努力着，可惜的是，首次进入比赛的她还未发挥出实力,就已经被淘汰了。相比小遥,小智就成熟多了。久经沙场的他来到了紫堇道馆（Mauville GYM），赢得了他在芳缘联盟的第三枚徽章（Dynamo Badge)。

小霞！小霞回来了！当时回到华蓝道馆的小霞重新来到了小智的身边。虽然很快小霞又离开了，但是还是让我们看到了她的波克比进化成波克基古（No.176 トゲチック Togetic）的好戏。之后，小遥也“得到”了一只向尾猫（No.300 エネコ Skitty）。正所谓吃一堑、长一智，这次小遥也终于没有再让大家失望，赢得了秋叶镇华丽大赛(Fallarbor Contest）。在小遥赢得华丽大赛后，小智同样也在绿荫道馆（Lavaridge GYM）得到了第四枚徽章——热血徽章（Heat Badge）！

在这之后，小智又得到了一只煤炭龟（No.324 コータス Torkoal）。接着，小智再次回到紫堇道馆进行“挑战”。小遥也在釜炎镇（Verdanturf Town）又一次赢得了口袋妖怪华丽大赛的胜利。好





消息还不止这些！在小刚的莲叶童子成功进化成莲叶小童（No.271 ハスブレロ Lombre）后，小智的木守宫也进化成了森林蜥蜴（No.253 ジュプトル Grovyle）。而后，小智又在橙华道馆（Petalburg GYM，馆主为小遥、小胜父亲）的对决中，赢得了第五枚徽章（Balance Badge）。

在去第六个道馆的路上，小遥得到了一只妙蛙种子。而小智也带着他的妙蛙种子来到芳缘地区来见小遥的妙蛙种子。之后，小智又将他的妙蛙种子送回了大木博士的研究所。得到妙蛙种子的小遥并没有高兴多久，很快她便在如波大会上失利了。然后，小智的傲骨燕和小遥的火稚鸡相继进化成了大王燕（No.277 オオスバメ Swellow）和力壮鸡(No.256 ワカシャモ Combusken)，他们也将迎来新的考验。在茵郁市（Fortree City）的飞行系道馆战斗中，小智赢得了第六枚徽章。

冒险还在继续！暂时失忆的皮卡丘竟然加入了火箭队！不过，这仅仅是虚惊一场，一切很快又恢复了正常，小智也教会了大王燕新的招式——燕反（Aerial Ace）。在力壮鸡的帮助之下，小遥又赢得了水静市（Lilycove City）的口袋妖怪华丽大赛！在经过固拉多（No.383 グラードン Groudon）和盖欧卡（382 カイオーガ Kyogre）的一场大战之后，来到绿岭市（Mossdeep City）的小智在超能力大战中打败了馆主姐妹，得到了第七枚徽章。

小智的探险之路依旧继续……接下来他将得到什么样珍贵的精灵呢？他将面临什么样的挑战呢？他能否如愿取得第八枚徽章呢？一切的一切，让我们拭目以待吧……

总体评价：★★★★★

二、主要人物介绍

小智（Ash Ketchum）



以顶尖口袋妖怪训练师为目标迈进的少年。他的技术虽然还不够成熟，但是爱护口袋妖怪的心却比其他人多上一倍。他与从大木博士那里得来的皮卡丘一起从真新镇出发，展开口袋妖怪的修行之旅。在途中与小霞和小刚成为伙伴。非常喜欢跟人战斗，但常常搞不懂属性，所以有时会陷入苦战，经历石英联盟打入16强、橘子联盟冠军、城都联盟8强，来到芳缘大陆，与新的朋友小遥、小胜一起开始新的旅程。

小智的所有精灵（截至芳缘联盟）

No.025 皮卡丘

（身边）从第1集《就是你了，宠物小精灵》开始跟随小智。

从大木博士那得到的，一开始它不喜欢小智，到最后因小智救了皮卡丘后才成了感情绝佳的好朋友，有个善良的心。皮卡丘也很有个性喔！说不想战斗就是不要；相反的，若要战斗小智也挡不住，不管哭泣、笑或生气时都非常可爱。 之后更上一层楼，学会了更多、超越属性的绝招。非常喜欢蕃茄酱。

No.361 雪童子

（身边）第385集《收服雪童子吧！》被小智捕获。

No.277 大王燕

（身边）第356集《首度挑战！空中竞技？口袋妖怪套环者！！》由傲骨燕进化而来。

原是傲骨燕的头头，非常厉害，皮卡丘用电气绝招四五次都还硬撑着继续战斗。最后在空中竞赛中进化。

No.253 森林蜥蜴

（身边）第342集《一触即发！爆音怪VS森林蜥蜴》由木守宫进化而来。

个性刚强，有不服输雪耻的心理，有江湖侠士的风度，但它几乎都独自一人不知都想什么？

No.324 煤炭龟

（身边）第334集《闯越钢之谷！火山龟 VS 大钢蛇》被小智捕获。

原本在沙漠被钢铁系口袋妖怪追杀，被小智拯救并打败老大-大钢蛇后愿意跟着小智。个性有时很爱哭（感动的哭），有时候一哭就喷出黑烟弄得周围都是灰。

No.341 龙虾小兵

（身边）第299集《海边的狂暴者——龙虾小兵登场！》被小智捕获。

原是海边的恶霸，被小智给收服，非常爱搞怪，常用它的夹子来“打人”，有时也太过暴力，谁惹它不高兴谁就会倒霉。

No.001 妙蛙种子

（大木博士处）第10集《猜不到有意外收获》小智得到。

很有个性的口袋妖怪，有时连小智的话都不听，

在不思议花园中原本可以进化成妙蛙草，但是因为太有个性了,使得停止进化,小智也赞成它不进化。后来到大木研究所时，因为草口袋妖怪的内斗需要妙蛙种子来处理，所以留在研究所里。

No.153 月桂叶

（大木博士处）第201集《再见了菊草叶，电气的迷宫》由菊草叶进化而来。

小智在草原上看到的口袋妖怪，个性很倔强,也因为如此而经常受伤，被送到口袋妖怪中心，但又被火箭队偷走，小智救了它出来。但它还是不喜欢小智，便逃走了，结果菊草叶迷失在雪山中，小智找到菊草叶之后，菊草叶便自动给小智收服，它非常喜欢小智，有时会黏在他身边撒娇，认为自己吃亏时也非常会闹情绪。在发电厂时，因小智的口袋妖怪没带过来，唯一的菊草叶又被火箭队抓走，菊草叶看小智一直被攻击，在即将无计可施的情况下，菊草叶突然进化了。进化之后还是黏着小智，但是因为压在小智身上太重被小智训了一下之后生气了，于是又跑掉了。

No.155 火球鼠

（大木博士处）第143集《收服火球鼠》被小智收服。

在小智及另一位训练家争夺下得到了，虽然平常好像懒洋洋的样子，但非常厉害，防御性特强，背上的火焰一开始很难喷出，在小智的特训之后已经随时都会喷发了。

No.158 小锯鳄

（大木博士处）第153集《小锯鳄是谁的？小智对抗小霞.》小智得到。

是小智及小霞都想要的口袋妖怪，因小智打赢小霞而得到。精力非常充沛，常常跳来跳去了都不休息，表演技术一流。

No.164 猫头夜鹰

（大木博士处）第156集《抓到漂亮的猫头夜鹰》被小智捕获。

非常特殊的口袋妖怪，非常聪明伶俐。刚开始因为特殊小智喜欢上了它于是要收服它，但是因为太过厉害，所以让小智陷入苦战之中，也因为特殊也成为火箭队的猎物。不过小智最后还是捕捉到了它。

No.231 小小象

（大木博士处）第232集《蛋要孵化了》从蛋中孵得。

No.214 赫拉克罗斯

（大木博士处）第121集《赫拉克罗斯对抗大甲》小智得到。

小智在城都联盟捕捉的第一只口袋妖怪，个性温和，它和巴大蝴在吸树液，却被大甲攻击，但因个性温和所以不还击，因为小智的帮助，它决定给小智收服。非常喜欢喝树汁，尤其是妙蛙种子的它更喜欢，但常常因此而受到妙蛙种子的一阵打。

No.143 卡比兽

（大木博士处）第97集《幽灵船跟幽灵口袋妖怪》被小智收服。

这是小智在一个有很多柚子岛上捕获到的，因为卡比兽入侵果实七岛把所有柚子吃光，因为情况危急，所以最后让胖丁唱歌让卡比兽睡着，小智也因此顺利的收服卡比兽。

No.099 巨钳蟹

（大木博士处）第77集《口袋妖怪联盟开幕：水之场地》从大钳蟹进化。

这只是小智在沙滩上发现的口袋妖怪，只是因为想要让小霞知道他的能力，并想起大木博士要叫他收服多一点口袋妖怪而不靠口袋妖怪下收服的，不过因为小智身上已经有六只口袋妖怪，所以被传到大木博士那里，与大木博士的感情似乎比小智更好，在石英联盟的对战进行时进化成巨钳蟹。

No.089 臭臭泥

（大木博士处）第31集《小磁怪的电气老鼠之梦》小智得到。

原本是臭泥的老大，因为影响到发电厂运行所以小智收服了它，但真的非常臭。它非常喜欢黏人，也很喜欢撒娇的样子。最喜欢黏着大木博士，不过大木博士都会很惨。

No.128 肯泰罗（30只）

（大木博士处）第36集《迷你龙的传说》小智获得。

在野生原野区跟火箭队比赛抓口袋妖怪时小智捕捉到的，原本想收服其它口袋妖怪时却阴错阳差的收服到肯泰罗，后来小智干脆豁出去，一次就抓了30只。

No.276 傲骨燕

（曾经）第280集《傲骨燕的危机四伏！往TOHGA森林前进！》小智得到。

第356集《首度挑战！空中竞技？口袋妖怪套环者！！》进化成大王燕。

介绍见“大王燕”。

No.252 木守宫

（曾经）第283集《木守宫的森林！！守护生命之树！》被小智捕获。

介绍见“森林蜥蜴”。

No.006 喷火龙

（曾经）第46集《复活？化石口袋妖怪》由火恐龙进化而来。

第136集《喷火龙山谷》留在喷火龙山谷进行训练。

第255集《快龙！逆鳞激活》回到小智身边。

第256集《烟墨道馆！最后的徽章》再次回到喷火龙山谷。

第271集《决胜淘汰赛！！全体战斗6VS6！！》又一次来到小智身边。

第274集《全体战斗的成果！分别的道路！！》跟随莉莎离开。

原本是一个训练家抛弃的，因小智救了它而成为小智的一分子，在进化成火恐龙后小智就无法命令它，进化成喷火龙后更是糟糕，但因它在橘子联盟中被快泳蛙的冷冻光束冰冻后，被小智日夜不歇的照顾行为感动，之后就听小智的命令了，后因在喷火龙山谷，小智觉得喷火龙太弱而让喷火龙留在喷火龙山谷中接受训练而离开。后来喷火龙又暂时回来与小智一起参加第八道馆与联盟赛了。

No.007 杰尼龟

（曾经）第12集《杰尼龟军团登场》被小智捕获。

第149集《杰尼龟队燃烧斗志！像火一样》交给Jenny教授。

第269集《联盟预赛！火岩鼠火焰战斗！》从Jenny教授处拿回。

第274集《全体战斗的成果！分别的道路！》再次交给Jenny教授。

原本是杰尼龟队的队长，因一直四处恶作剧而惹人讨厌，后因在抢救森林大火有功而成为杰尼龟消防队，但它想跟在小智旁边而被小智收服，后来在口袋妖怪消防大赛中又遇到了杰尼龟队，因小智认为杰尼龟应该留在杰尼龟消防队来带领队员们，才让杰尼龟离开小智。不过后来又暂时回来与小智一起参加联盟比赛。

No.246 由基拉

（曾经）第260集《保护神秘蛋，在暴风天中诞生新生命》从蛋中孵化。

第266集《班吉拉与由基拉》交给由基拉的母亲。

由蛋里孵出，由小智得到，孵出来后因为毫无意识，因此紧急送往口袋妖怪中心急救，救活之后起初很怕人，但在小智的努力下终于让它适应环境了，但只喜欢亲近小智，还是有点怕其他人，会使出僵硬，受空木博士之托决定让由基拉送回白银山。之后因为敞开心胸，所以已经不怕任何人了。

No.152 菊草叶

（曾经）第128集《好胜的菊草叶》被小智捕获。第201集《再见了菊草叶，电气的迷宫》进化成月桂叶。

介绍见“月桂叶”。

No.015 大针蜂

（曾经）第163集《捕虫大会 在自然公园收服他！》捕获。

第163集《捕虫大会 在自然公园收服他！》交给奈奈。

在捕虫大会时抓到的，也因它而使小智得到冠军，最后因小智知道奈奈喜欢黄色的口袋妖怪而送给了奈奈。

No.131 乘龙

（曾经）第86集《拯救乘龙》被小智收养。

第115集《再见了，乘龙》被送回到乘龙群中。

一只年纪很小的口袋妖怪，因与乘龙群分散搁浅在岸边而被人欺负时被小智救出，一开始非常怕人类，但在小智的帮忙之下成了小智在橘子群岛的水上交通工具，在橘子群岛行程结束前小智遇到了乘龙群，但乘龙群因被口袋妖怪海盗捕捉而非常怕人，在忙了一阵子之后总算把小乘龙送回它的父母身边。在258集时，又与小智见面，且晋升为乘龙群的队长。

No.018 比雕

（曾经）第83集《真新镇：新的出发》从比比鸟进化而来。

第83集《真新镇：新的出发》留在常磐森林。

小智常常使用的口袋妖怪，在最后因为要保护波波及比比鸟群而在对付大嘴雀时进化成比雕，之后暂时击退了烈雀群，但是因为担心烈雀群会再回来，所以为了要保护比比鸟，于是将比雕放生。

No.017 比比鸟

（曾经）第3集《终于捉到宠物小精灵了》被小智捕获。

第83集《真新镇：新的出发》进化成比雕。

介绍见“比雕”。

No.005 火恐龙

（曾经）第43集《椰蛋树军团大前进》由小火龙进化而来。

第46集《复活？化石口袋妖怪》进化成为喷火龙。

No.004 小火龙

（曾经）第11集《失去主人的小火龙》被小智

收养。

第43集《椰蛋树军团大前进》进化成火恐龙。

No.098 大钳蟹

（曾经）第13集《正辉的灯塔》被小智捕获。

第77集《口袋妖怪联盟开幕：水之场地》进化成巨钳蟹。

介绍见“巨钳蟹”。

No.057 火爆猴

（曾经）第25集《火爆猴，别生气哦！》被小智得到。

第29集《格斗口袋妖怪大决斗》被小智释放。

原本是猴怪，因为火箭队踹它一脚而生气得因此进化，使得小智们因此而被搞得天翻地覆，最后小智仍然收服起来，但非常不听话，最后因为在格斗比赛中，因为小智不顾自己而使它免于受伤的行为感动，赢得了大赛冠军，之后交给格斗口袋妖怪训练家之后就离开了小智。

No.093 鬼斯通

（曾经）第23集《在口袋妖怪塔收服幽灵》小智获得。

第24集《鬼斯通对抗超能力》被小智释放。

因小智被娜姿的超能力口袋妖怪勇吉拉打败了而又知道要用幽灵口袋妖怪才能对抗超能力口袋妖怪，于是前往幽灵塔去收服幽灵口袋妖怪，后来因鬼斯们的恶作剧，让小智灵魂出窍，在小智跟鬼斯们玩了一阵子之后，才告诉鬼斯们他的目的与梦想，鬼斯们非常伤心。但或许是玩得太高兴了，鬼斯通竟跟小智同行，于是小智就得到了鬼斯通，但在跟娜姿挑战时，鬼斯通竟自己跑掉了，害的小智差点变成娃娃。

No.012 巴大蝴

（曾经）第4集《少年武士的挑战》由铁甲蛹进化而来。

第21集《巴大蝴再见》被小智放生。

小智第一只收服的口袋妖怪，小智非常喜欢它，但小霞非常讨厌昆虫，所以它也因此大受打击，但在小智及皮卡丘的鼓励下，又使它重拾信心，在它伤痕累累的情况下打败火箭队，也直接进化，而在之后小智们遭到大针蜂攻击时又进化成巴大蝴。最后小智遇到了巴大蝴群时，让巴大蝴去找喜欢的对象，但都一直碰壁，但最后在它的英雄救美的情形下，终于让对方回心转意，答应了巴大蝴的要求，而离开了小智到远方繁殖下一代。

No.020 拉达

（曾经）第16集《海上漂流记》小智交换得到。

第16集《海上漂流记》再次交换。

No.011 铁甲蛹

（曾经）第3集《终于捉到宠物小精灵了》从绿毛虫进化而来。

第4集《少年武士的挑战》进化成为巴大蝴。

介绍见“巴大蝴”。

No.010 绿毛虫

（曾经）第3集《终于捉到宠物小精灵了》小智得到。

第3集《终于捉到宠物小精灵了》进化为铁甲蛹。

介绍见“巴大蝴”。

小刚（Brock）



原本是道馆训练家。由于双亲失踪，所以得扶养九个兄弟。因此他虽然没有徽章，却拥有相当的实力。和小智战斗后，受到小智对口袋妖怪的想法所感动，及父亲回来照顾家庭后就一起展开旅程。非常喜爱口袋妖怪，和战斗比起来，更喜欢养育他们。所以他将来的梦想并不是口袋妖怪训练家而是口袋妖怪饲育家。但是遇到美女就很容易迷上人，常主动向许多女生搭讪，但结果总是被甩。曾经因为喜欢内木博士所以留在内木博士的身边帮忙，但结果……可想而知。城都联盟战结束后，就与小智分开回去了。不过在第280集时因为处理好家里的道馆事情之后又与小智重逢，杂项事务还是由他打理。

小刚的所有精灵

No.205 佛烈托斯

（身边）第261集《炎帝与在温泉的伙伴》从榛果球进化而来。

由小刚用快速球收服了，但常常搞自爆，尤其是兴奋时，所以常常波及到旁人，尤其是小刚最惨。不过在第261集的时候，因为小刚不顾危险救榛果球而让它感动进化。

No.258 水跃鱼

（身边）第301集《秘密之水池！好多的水跃鱼》被小刚得到。

原本是头目，因为发生了很多事情小刚都极力的帮忙，使它最后决定要被收服。

No.272 乐天河童

（身边）第381集《大嘴娃恋爱了！乐天河童的花道！》由莲叶小童进化。

No.271 莲叶小童

（曾经）第339集《太阳岩和莲叶小童！神圣森林的传说！》由莲叶童子进化而来。

第381集《大嘴娃恋爱了！乐天河童的花道！》进化成乐天河童。

No.270 莲叶童子

（曾经）第288集《莲叶童子和花店三姐妹》被小刚捕获。

第339集《太阳岩和莲叶小童！神圣森林的传说！》进化成莲叶小童。

原本是花店三姐妹的帮手，看起来呆呆的，有时候遭遇困难时，由小刚指导它，因这样而愿意跟着小刚吧！看起来很弱，但有时会爆出超强的攻击力喔。

No.169 叉字蝠

（曾经）第198集《叉字蝠对假面女王五藏遗迹之战》由大嘴蝠进化而来。

放送局中被交给了小刚的弟弟。

小刚在月见山收服的口袋妖怪，擅长使用超音波，最后在超音蝠之馆里与另一只超音蝠配上了，所以小刚也……，但是最后进化成大嘴蝠时因为大嘴蝠的超音波不适合用在治疗，所以……。后来，因为跟蒙面武藏对战时进化成叉字蝠。

No.095 大岩蛇

（曾经）第5集《皮卡丘要进行特训》出现（之前已经得到）。

放送局中被交给了小刚的弟弟。

小刚一开始的口袋妖怪，是小刚的得力助手。

No.074 小拳石

（曾经）第5集《皮卡丘要进行特训》出现（之前已经得到）。

放送局中被交给了小刚的弟弟。

小刚一开始的口袋妖怪，是小刚的得力助手。

No.204 榛果球

（曾经）第145集《榛果球与圆柑果实后山之战》被小刚得到。

第261集《炎帝与在温泉的伙伴》进化为佛烈托斯。

介绍见“佛烈托斯”。

No.042 大嘴蝠

（曾经）第167集《超音蝠之馆，危险的迷宫》由超音蝠进化而来。

第198集《叉字蝠对假面女王五藏遗迹之战》进化成叉字蝠。

介绍见“叉字蝠”。

No.037 六尾

（曾经）第28集《美容街，饲育家大决斗》被小雪交给小刚。

第171集《再见了六尾，口袋妖怪选美比赛》被交还给小雪。

由口袋妖怪理容师小雪交给小刚照顾的口袋妖怪，非常可爱，小刚把他当作小雪小姐一样的珍惜照顾，最后在口袋妖怪选拔赛中又遇到了小雪后小刚把它交还给小雪照顾。

No.041 超音蝠

（曾经）第6集《很多皮皮在这里》被小刚得到。

第167集《超音蝠之馆，危险的迷宫》进化成为大嘴蝠。

介绍见“叉字蝠”。

花子（Deelia Ketchum）

小智的母亲。一位尽责又爱购物的家庭主妇，对小智也非常疼爱。小智的父亲也是口袋妖怪训练家，出外旅行后，就跟小智生活，现在小智也出去旅行了，所以只剩她一个人与她的口袋妖怪-吸盘魔偶一起生活，虽有万分不舍，但她也担心小智是否顺利能完成旅行。

花子拥有以下精灵

No.122 吸盘魔偶

（身边）第64集《口袋妖怪马戏团的吸盘魔偶》被得到。

秀（Drew）

秀立志成为口袋妖怪华丽大赛的冠军。

秀目前拥有以下精灵

No.315 毒蔷薇

第309集《小遥的劲敌！特训！口袋妖怪华丽大赛！》出现（先前已拥有）。

No.284 雨翅蛾

第353集《强敌！？妈妈桑协调家登场！》出现（已拥有）。

小茂（Gray Oak）

大木博士的孙子，常常比小智抢先一步。在一开场时就出现，虽然比小智快一步，可是也只有第三名，常常挑衅小智。女人缘很好，所以身边总是会有很多女孩子出现作拉拉队！小智的对手之一。城都联盟战败北后，就以口袋妖怪研究家为目标前进。

小茂有如下精灵

No.197 月精灵

（身边）第173集《月精灵，黑夜的战斗》已从伊布进化。

No.009 水箭龟

（身边）第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已从卡咪龟进化。

No.085 嘟嘟利

（身边）在放送局中已经获得。

No.126 鸭嘴火龙

（大木博士处）第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已经被得到。

No.065 胡地

（大木博士处）第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已经被得到。

No.212 巨钳螳螂

（大木博士处）第272集《劲敌对决！水箭龟VS喷火龙！》已被得到。

No.076 隆隆岩

（大木博士处）第272集《劲敌对决！水箭龟VS喷火龙！》已被得到。

No.227 盔甲鸟

（大木博士处）第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已经被得到。

No.230 刺龙王

（大木博士处）第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已经被得到。

No.229 黑鲁加

（大木博士处）第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已经被得到。

No.022 大嘴雀

（大木博士处）第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已经被得到。

No.127 大甲

（大木博士处）第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已经被得到。

No.034 尼多王

（大木博士处）第63集《常磐道馆，最后的徽章》已被捕获。

No.059 风速狗

（大木博士处）第63集《常磐道馆，最后的徽章》已被捕获。

No.098 大钳蟹

（大木博士处）第13集《正辉的灯塔》已被捕捉。

No.084 嘟嘟

（大木博士处）第67集《宿敌大决斗：大木研究所》已经被得到。

No.031 尼多后

（大木博士处）第117集《真新镇，我回来了》已被得到。

No.163 咕咕

（大木博士处）第123集《咕咕跟迷惑森林》被租用。

No.133 伊布

（曾经）第118集《宿敌对决，小智对抗小茂》已被获得。

第173集《月精灵，黑夜的战斗》已进化成月精灵。

No.008 卡咪龟

（曾经）第1集《就是你了，宠物小精灵》之后从杰尼龟进化而来。

第271集《决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！》已进化成水箭龟。

No.007 杰尼龟

（曾经）第1集《就是你了，宠物小精灵》从大木博士处取得。

第1集《就是你了，宠物小精灵》之后进化成卡咪龟。

叶越（Harrison）

从未白镇来，在城都联盟前，因为要捕捉狃拉，又听到圣火因为狃拉的关系无法送出，所以与小智们一起解决，后来也顺利收服了狃拉，最后与小智碰上了，最后叶越以火焰鸡打败了小智。不过之后他也败北。

叶越拥有以下精灵

No.257 火焰鸡

第267集《白银山大会！与小茂再度重逢！》已被得到。

No.352 变隐龙

第272集《劲敌对决！水箭龟VS喷火龙！》已经被获得。

No.208 大钢蛇

第273集《遇上火鸡战士！与羽月的对决！》已经被获得。

No.229 黑鲁加

第267集《狃拉与圣火》已经被得到。

No.215 狃拉

第267集《狃拉与圣火》被叶越得到。

No.097 素利拍

第273集《遇上火鸡战士！与羽月的对决！》已经被获得。

No.241 大奶罐

第270集《大菊花VS妙蛙种子 草系神宝的尊严》已被叶越得到。

小次郎（James）

原本是一个可以享受荣华富贵的大少爷，因为家庭的问题而离家出走。之后加入了火箭队，嗜好是收集瓶盖等，也很容易受骗。有时受人帮助后也有很感恩的心。

小次郎有以下精灵

No.358 风铃铃

（身边）第360集《ヒワマキ市的羽毛嘉年华！》被小次郎得到。

No.331 沙漠奈亚

（身边）第282集《火箭队！疯狂乱抓，再见了!》被小次郎得到。

因小次郎给它食物而让小次郎收服，非常喜欢小次郎，但有时也会误伤到小次郎。

No.052 喵喵（伙伴）

（身边）第2集《在宠物小精灵中心的决斗》已经加入火箭队。

No.187 毽子草

（曾经）第360集《ヒワマキ市的羽毛嘉年华》买来。

No.129 鲤鱼王（2号）

（曾经）第355集《跳跳猪在找的东西！？》被交换来。

第355集《跳跳猪在找的东西！？》被放生。

No.110 双弹瓦斯

（曾经）第31集《好多地鼠》从瓦斯弹进化而来。

第282集《火箭队！！疯狂乱抓，再见了！》离开小次郎。

公司尾牙得到，后可能也受到感动而进化。与武藏的阿柏怪一样到了第282集时也是因为自己的同伴遭到盗猎者攻击而决定留下来保护自己的同伴。

No.071 大食花（2号）

（曾经）第263集《奈奈与电气小子》从口呆花进化而来。

第263集《奈奈与电气小子》离开小次郎。

口呆花不知道是小次郎从哪里得到了，交给饲育屋来代为保管，之后进化成大食花，但大食花不知怎么搞的，非常喜欢“吃”小次郎，但在第263集又跟之前骗他钱的鱼贩见面了，因为没有之前的鲤鱼王可以把钱给换回来，因为无奈所以用大食花跟鱼贩的口呆花交换，但不久又进化成大食花，但因为吃武藏，所以被武藏给丢了。 最后两只大食花在空中相遇而互相喜欢而一起离开了。

No.070 口呆花（2号）

（曾经）第263集《奈奈与电气小子》被小次郎用大食花交换而来。

第263集《奈奈与电气小子》进化成大食花（2号）。

介绍见“大食花（2号）”。

No.071 大食花

（曾经）第57集《抚养家的秘密》已经从口呆花进化而来。

第263集《奈奈与电气小子》被交换成口呆花(2号）。

介绍见“大食花（2号）”。

No.070 口呆花

（曾经）第263集《奈奈与电气小子》出现（之前获得）。

第57集《抚养家的秘密》已经进化成大食花。

介绍见“大食花（2号）”。

No.058 卡蒂狗

（曾经）第48集《卡蒂狗跟小次郎》已经被得到。

第48集《卡蒂狗跟小次郎》留在小次郎的家。

是小次郎以前饲养的口袋妖怪，因为小次郎是富豪家族，连它住的狗屋占地也非常广大。因为小次郎非常担心自己的双亲，所以要卡蒂狗留下来代他照顾家人。

No.109 瓦斯弹

（曾经）第2集《在宠物小精灵中心的决斗》已被获得。

第31集《好多地鼠》进化成双弹瓦斯。

介绍见“双弹瓦斯”。

No.130 暴鲤龙

（曾经）第17集《荒岛历险记》由鲤鱼王进化而来。

第17集《荒岛历险记》离开小次郎。

No.129 鲤鱼王

（曾经）第15集《超级油轮的战斗》买来。

第17集《荒岛历险记》进化成暴鲤龙。

在圣安奴号上跟一个鱼贩被骗买的，花了一笔钱结果没有什么用处，在船只沉没后要逃出却无法派上用场，因此气得把它给丢了，结果丢弃后却进化为暴鲤龙。

武藏（Jessie）

一位具有苗条美丽“象征”的女人，常常打扮得很时髦，认为自己很年轻，最讨厌的是有人叫她太老，有点不懂世事，恩将仇报，向来都想抓口袋妖怪来献给老大，但常常都失败。

武藏拥有如下精灵

No.336 饭匙蛇

（身边）第284集《饭匙蛇对抗木守宫！必杀的拍击攻击！》被武藏获得。

No.269 毒粉蝶

（身边）第304集《狩猎凤蝶与毒粉蝶！进化之后！》由顿甲茧进化而来。

No.202 果然翁

（身边）第148集《果然翁与口袋妖怪交换会》被交换而来。

原本是阿德的口袋妖怪，因为武藏不小心用大舌头交换的，常常都会突然的冒出，呆呆笨笨的，有时常常抢喵喵的风头，不会主动攻击，目前只会一两种绝招。

No.052 喵喵（伙伴）

（身边）第2集《在宠物小精灵中心的决斗》已经加入火箭队。

No.129 鲤鱼王（2号）

（曾经）第355集《跳跳猪在找的东西！？》被交换来。

第355集《跳跳猪在找的东西！？》被放生。

No.268 顿甲茧

（曾经）第300集《奔跑吧！小智！越过利牙鱼之河！》由刺尾虫进化而来。

第304集《狩猎凤蝶与毒粉蝶！进化之后！》进化成毒粉蝶。

No.265 刺尾虫

（曾经）第290集《双打比赛，捕捉刺尾虫》被武藏捕捉。

第300集《奔跑吧！小智！越过利牙鱼之河！》进化成顿甲茧。

No.024 阿柏怪

（曾经）第31集《好多地鼠》由阿柏蛇进化而来。

第282集《火箭队！疯狂乱抓，再见了！》离开武藏。

中元节得到的，后可能因为受武藏感动而进化。到第282集时因为自己的同伴遭到盗猎者攻击而决定留下来保护自己的同伴。

No.023 阿柏蛇

（曾经）第2集《在宠物小精灵中心的决斗》已经被武藏得到。

第31集《好多地鼠》进化成为阿柏怪。

介绍见“阿柏怪”。

No.108 大舌头

（曾经）第52集《激斗，口袋妖怪娃娃节》被武藏获得。

第149集《杰尼龟队燃烧斗志！像火一样》被交换。

因它“吃”了武藏所购买的东西，使武藏气得把它收服了，它都非常喜欢舔东西，最后因不小心跟阿德的果然翁交换了。

No.090 大舌贝

（曾经）第68集《当呆呆兽变成呆河马的时候》被武藏收服。

第68集《当呆呆兽变成呆河马的时候》与呆呆兽一起进化成呆河马。

小胜（Max）

小遥的弟弟，9岁，持着口袋妖怪领航员的人，喜欢口袋妖怪，富有很多专业知识。但说话很不客气，超欠揍的小鬼，但有时会指导姐姐小遥，但也常被小遥的火雉鸡给“修理”了一顿。

小胜的精灵如下

No.060 蚊香蝌蚪

（曾经）第291集《用功！口袋妖怪训练家培育学园！》与小胜结交。

第291集《用功！口袋妖怪训练家培育学园！》离开小胜。

小遥（May）

父亲是道馆训练家，为了成为独立的口袋妖怪训练家而展开旅程，虽然刚满10岁训练年龄，但是还是得拿一只口袋妖怪做修行，老实说她根本对口袋妖怪几乎一窍不通，所以有时也会闹出笑话来。因最心爱的越野脚踏车被小智的皮卡丘电报销而一起同行，个性开朗，但有时很胡涂。

小遥有以下精灵

No.256 力壮鸡

（身边）第358集《森林格斗王！？力壮鸡VS斗笠菇》由火稚鸡进化而来。

超可爱的口袋妖怪，因喜欢小遥，所以才收服的，但战斗时看都没看就胡乱攻击（小遥不会指令吧），闭着眼睛往前冲，常常都战斗失败，属于爆冲型的口袋妖怪。

No.267 狩猎凤蝶

（身边）第304集《狩猎凤蝶与毒粉蝶！进化之后！》由甲壳蛹进化而成。

小遥受到华丽大赛的魅力而坚决的想收服。很贪吃的口袋妖怪，不但吃得快，且几乎也把别人的份也给吃了，吃完后就在一旁睡觉了。进化成狩猎凤蝶之后小遥就用它来参加华丽大赛。

No.300 向尾猫

（身边）第323集《向尾猫和散播芳香》被小遥收服。

很可爱！！常常都会想要抓自己的尾巴搞得晕头转向，小遥收服后就用它来参加华丽大赛，会模仿等类似绝招。

No.001 妙蛙种子

（身边）第349集《禁断的森林王者！妙蛙花！》被小遥得到。

是在草系口袋妖怪保护区遇到的妙蛙花的小孩，因为喜欢小遥而愿意跟着小遥一起，因此就成为同伴。额头上的双心图案是特别标致。

No.255 火稚鸡

（曾经）第277集《新的大地！新的冒险！！》由小田卷博士交给小遥。

第358集《森林格斗王！？力壮鸡 VS斗笠菇》进化成为力壮鸡。

介绍见“力壮鸡”。

No.266 甲壳蛹

（曾经）第300集《奔跑吧！小智！越过利牙鱼之河！》由刺尾虫进化而来。

第304集《狩猎凤蝶与毒粉蝶！进化之后！》进化成狩猎凤蝶。

介绍见“狩猎凤蝶”。

No.265 刺尾虫

（曾经）第290集《双打比赛，捕捉刺尾虫》被小遥得到。

第300集《奔跑吧！小智！越过利牙鱼之河！》进化成为甲壳蛹。

介绍见“狩猎凤蝶”。

小霞（Misty）

华蓝道馆的夭女，为了成为独立的口袋妖怪训练家而展开旅程。在途中“钓到”小智，因借他的脚踏车被小智的皮卡丘电报销而一起同行。像个野丫头似的，好像比男人还坚强，一不爽就有可怕的动作->容易生气也常说很毒的话，真正而言自认为是个温柔的女孩。对朋友和口袋妖怪都很珍惜。其实并不讨厌小智，却常吵架。使用海星星、宝石海星等水属性口袋妖怪。在城都联盟赛之后，就与小智分开回到华蓝道馆管理。

小霞的精灵如下

No.370 爱心鱼

（身边）放送局时已经被得到。

No.222 太阳珊瑚

（身边）第215集《太阳珊瑚好朋友！黄岩岛的对决》被小霞得到。

因小智看到一个小女孩和太阳珊瑚受困在被海浪冲走的房子上，救下来后才知道她们家是养殖太阳珊瑚的，因小霞越看越爱，所以想收服它，但要跟太阳珊瑚决斗才行，经过一阵缠斗之后，终于收服了太阳珊瑚。很好动活泼。

No.130 暴鲤龙

（身边）放送局被小霞得到。

No.054 可达鸭

（身边）第27集《索利柏与口袋妖怪催眠》被小霞获得。

与其说是收服还不如说是自己跑进宝贝球的。是一个又蠢又笨的搞笑角色，虽然是水系的但竟然不会游泳，而且常常自己从宝贝球里跑出来，小霞也拿它没办法。虽然平常是看起来并不怎么样，但是只要头部剧烈疼痛的话，会使用出石化功和念力的恐怖绝招喔！

No.186 牛蛙君

（身边）第249集《蚊香蛙的进化》由蚊香蛙进化而来。

在第112集中小智和小建不小心吸入霸王花的麻痹粉，于是小霞就去寻找阿西雷水草，在途中遇上了蚊香蝌蚪，然后因为火箭队也想要阿西雷水草，小霞帮它打倒火箭队而想跟着它，所以小霞收服了它。后来在和小智争夺小锯鳄而对战时，小霞的蚊香蝌蚪也因此进化为蚊香蛙。后来又进化成了牛蛙君，都会一直拍手，有交际能力。

No.087 白海狮

（身边）放送局被获得。

No.119 金鱼王

（身边）放送局被获得。

No.121 宝石海星

（身边）第7集《美女四人组》已经被小霞得到。

第61集《华蓝道馆，水中战斗》被小霞交给她的姐姐。

放送局时再一次被小霞得到。

No.116 墨海马

（身边）第19集《巨大精灵都市大袭击》被小霞收服。

第61集《华蓝道馆，水中战斗》被小霞交给她的姐姐。

放送局时再一次被小霞得到。

因为知道玛瑙水母要对人类进行恐怖攻击而在阻止时受伤，被小霞发现时还告诉小霞这件事，但小霞竟不懂它的意思，直到出事了小霞才了解并内疚。很可爱的口袋妖怪。最后也送回华蓝道馆托他三个姐姐照顾。

No.120 海星星

（身边）第6集《很多皮皮在这里》已被得到。

No.118 角金鱼

（身边）第2集《在宠物小精灵中心的决斗》已经被捕获。

No.176 波克基古

（曾经）第321集《海市蜃楼的那儿！波克比的乐园！》由波克比进化而来。

第321集《海市蜃楼的那儿！波克比的乐园！》留下。

介绍见“波克比”。

No.175 波克比

（曾经）第50集《波克比是谁的呢》由蛋孵出。

第321集《海市蜃楼的那儿！波克比的乐园！》进化成波克基古。

原本是小智捡到的蛋，但是因为一生出来就看到小霞，认为小霞是它的母亲，于是就变成小霞的了。PS：有时候它会使出挥指功，但大家都认为它还不会绝招。在战斗中突然进化成波克基古，后来因为要在波克比的乐园那里照顾波克比群而决定留下。

No.061 蚊香蛙

（曾经）第153集《小锯鳄是谁的？小智对抗小霞》由蚊香蝌蚪进化而成。

第249集《蚊香蛙的进化》进化成为牛蛙君。

介绍见“牛蛙君”。

No.060 蚊香蝌蚪

（曾经）第112集《蚊香蝌蚪和小霞》被小霞得到。

第153集《小锯鳄是谁的？小智对抗小霞》进化成蚊香蛙。

介绍见“牛蛙君”。

小田卷博士（Prof. Birch）

小田卷博士拥有的精灵为

No.261 土狼犬

第347集《大木博士和小田卷博士！秘密基地之战！》已经被小田卷博士得到。

No.252 木守宫（若干）

第277集《新的大地！新的冒险！！》已经得到。

No.255 火稚鸡（若干）

其中一只给了小遥。

第277集《新的大地！新的冒险！！》已经得到。

No.258 水跃鱼

第277集《新的大地！新的冒险！！》已经得到。

空木博士（Prof. Elm）

大木博士的徒弟，位于若叶镇，对于研究口袋妖怪非常专心，但也因此而粗心大意，嘴非常厉害，一说口袋妖怪就无法停止，大木博士崇拜者，也是给新人训练家口袋妖怪和图鉴的人喔。

空木博士有以下精灵

No.222 太阳珊瑚

第212集《漩涡列岛，新的挑战！》已经被空木博士得到。

No.152 菊草叶

（给新手）交给奈奈和纯一。

No.155 火球鼠

（给新手）交给健太。

No.158 小锯鳄

（给新手）交给娜娜。

大木博士（大木幸成）（Prof. Samuel Oak/Sammy Oak）

把皮卡丘给小智的人，在研究口袋妖怪相当有名，在电视上谈论口袋妖怪，其它城市中也有很多人知道他的名字，是相当厉害的人喔！但他常搞一些无聊的噱头，比方在研究室吃拉面等事，是很会自得其乐的伯伯。顺便一提的是，把口袋妖怪球和图鉴交给小智的也是大木博士，他也很担心小智能不能顺利完成旅行。

大木博士有以下精灵

No.016 波波

（身边）第247集《假大木博士，口袋妖怪川柳对决！》被大木博士得到。

No.005 火恐龙

（曾经）剧场版《雪拉比 超越时空的遭遇》已经被得到。

No.025 皮卡丘

（给新手）交给小智。

No.001 妙蛙种子

（给新手）

No.004 小火龙

（给新手）

No.007 杰尼龟

（给新手）交给小茂。

阿弘（Richie）

小智在石英联盟认识的，在抽签时小智抽到的对手就是阿弘，在比赛前小智被火箭队抓走了，但阿弘依旧一直等小智来比赛，最后小智虽然赶上比赛了，但口袋妖怪可能太累而败北，后来阿弘也输了，在石英联盟结束后就分开了，但两人来到银岩岛时又相遇了，为了寻找神秘口袋妖怪–洛奇亚，两人再度一起行动，后来阿弘为了要观察洛奇亚而留下，而与小智分开。

阿弘拥有如下精灵

No.025 皮卡丘

（身边）第80集《劲敌登场》已被阿弘得到。

No.276 傲骨燕

（身边）放送局已被阿弘获得。

No.012 巴大蝴

（身边）第80集《劲敌登场》已被阿弘得到。

No.005 火恐龙

（身边）第222集《神秘的口袋妖怪！X！》已从小火龙进化而来。

No.247 沙基拉

（身边）第222集《神秘的口袋妖怪！X！》已被阿弘得到。

No.004 小火龙

（曾经）第80集《劲敌登场》已被阿弘得到。

第222集《神秘的口袋妖怪！X！》已经进化成火恐龙。

小建（Tracey Sketchit）

口袋妖怪观察家，常常在观察记录口袋妖怪的特性。在小刚留在岱柑岛帮内木博士忙之后，遇到了小智，在知道小智跟大木博士住在同镇又是邻居之后，因为他非常崇拜大木博士，就决定要和小智旅行，所以在小智得到橘子杯冠军后回到真新镇后，便留在大木博士身边研究。

小建的精灵如下

No.048 毛球

第86集《拯救乘龙》已经被小建得到。

毛球可说是观察家必备的口袋妖怪，因为它的眼睛可是很好的喔，可以识别口袋妖怪、找寻口袋妖怪，所以是口袋妖怪观察家必备品。

No.183 玛利露

第89集《水晶大岩蛇》已被获得。

可爱的口袋妖怪，它那可爱的大耳朵，可以听到从远方传来的声音，所以是小建的强力观察助手。

No.123 飞天螳螂

第99集《飞天螳螂：战士的尊严》被小建收服。

原本是飞天螳螂的首领，但因年老力衰而被新首领逐出，而由小建收服，是很有骨气、也很有尊严的口袋妖怪。

娜娜（Dani）

跟纯一与健太一样都从空木博士那里取得小锯鳄之后就各自分开了。是个五天王阿渡迷，相关收藏很多，与口袋妖怪的出场动作也很特殊。

娜娜的队伍有以下精灵

No.200 梦妖

《雷之传说》已被得到。

No.159 蓝鳄

《雷之传说》已从小锯鳄进化而成。

No.039 胖丁

《雷之传说》已被娜娜获得。

纯一（Jackson）

跟健太与娜娜一样都从空木博士那里取得菊草叶之后就各自分开了，很爱耍帅，冒冒失失，且暗恋娜娜，因为怕吃了醋，所以有时会跟健太闹，之后三人分开后就参加城都联盟，与小智是对战对手。

纯一拥有精灵如下

No.154 大菊花

《雷之传说》已从月桂叶进化而来。

No.184 玛利露丽

第270集《大菊花VS妙蛙种子 草系神宝的尊严》已被纯一得到。

No.082 三合一磁怪（闪光）

第270集《大菊花VS妙蛙种子 草系神宝的尊严》已被纯一得到。

No.061 蚊香蛙

第270集《大菊花VS妙蛙种子 草系神宝的尊严》已被纯一得到。

No.055 哥达鸭

第270集《大菊花VS妙蛙种子 草系神宝的尊严》已被纯一得到。

No.195 沼王

第270集《大菊花VS妙蛙种子 草系神宝的尊严》已被纯一得到。

健太（Yoshi）

跟纯一与娜娜一样都从空木博士那里取得火球鼠之后就各自分开了。之后在一间口袋妖怪中心又与娜娜见面了，因为纯一怀疑他喜欢娜娜，所以他好像没有承认。

健太的队伍有以下精灵

No.157 火暴兽

《雷之传说》已从火岩鼠进化而来。

No.015 大针蜂

《雷之传说》已从铁壳昆进化而来。



三、口袋妖怪动画片全目录

集数	中文名称	英文名称	我是谁?
1	就是你了，宠物小精灵	Pokémon! I Choose You!	皮卡丘
2	在宠物小精灵中心的决斗	Pokémon Emergency	瓦斯弹
3	终于捉到宠物小精灵了	Ash Catches a Pokémon	绿毛虫
4	少年武士的挑战	Challenge of the Samauri	铁甲蛹
5	皮卡丘要进行特训	Showdown in Pewter City	大岩蛇
6	很多皮皮在这里	Clefairy and the Moon Stone	皮皮
7	美女四人组	Water Flowers of Cerulean City	小海狮
8	百战百胜的小明	The Path to the Pokémon League	穿山鼠
9	深山里的贵族学校	The School of Hard Knocks	可拉可拉
10	猜不到有意外收获	Bulbasaur and the Hidden Village	妙蛙种子
11	失去主人的小火龙	Charmander the Stray Pokémon	小火龙
12	杰尼龟军团登场	Here Comes the Squirtle Squad	杰尼龟
13	正辉的灯塔	Mystery at the Lighthouse	大钳蟹
14	电击大对决	Electric Shock Showdown	雷丘
15	超级油轮的战斗	Battle Aboard the St. Anne	拉达
16	海上漂流记	Pokémon Shipwreck	鲤鱼王
17	荒岛历险记	The Island of Giant Pokémon	呆呆兽
18	“清保高”的假期	Beauty and the Beach	金婆婆?
19	巨大精灵都市大袭击	Tentacool and Tentacruel	毒刺水母
20	在夏天出现的鬼精灵	The Ghost at Maiden's Peak	鬼斯
21	巴大蝴再见	Bye-Bye Butterfree	巴大蝴
22	凯西，超能力大决斗	Abra and the Psychic Pokémon	凯西
23	在神奇宝贝塔收服幽灵	The Tower of Terror	耿鬼
24	鬼斯通对抗超能力	Haunter Versus Kadabra	勇吉拉
25	火爆猴，别生气哦!	Primeape Goes Bananas	火爆猴
26	艾莉嘉和臭臭花	Pokémon Scent-sation	臭臭花
27	索利柏与神奇宝贝催眠	Hypno's Naptime	素利普
28	美容街，饲育家大决斗	Pokémon Fashion Flash	六尾
29	格斗神奇宝贝大决斗	The Punchy Pokémon	艾比郎
30	小磁怪的电气老鼠之梦	Sparks Fly for Magnemite	小磁怪
31	好多地鼠	Dig Those Diglett	地鼠
32	浅红道馆的忍者决斗	The Ninja Poke-Showdown	毛球
33	火焰的神奇宝贝大赛跑	The Flame Pokémon-athon	小火马
34	袋龙的摇篮曲	The Kangaskhan Kid	袋龙
35	迷你龙的传说	The Legend of Dratini	肯泰罗
36	暴风雨的单车路	The Bridge Bike Gang	铁甲贝
37	百变怪跟模仿少女	Ditto's Mysterious Mansion	百变怪
38		Electric Soldier Porygon	3D龙
39	皮卡丘的森林	Pikachu's Good-Bye	皮卡丘
40	伊布四兄弟	The Battling Eevee Brothers	伊布
41	醒来吧! 卡比兽!	Wake up Snorlax	卡比兽
42	神奇宝贝道馆的决斗	Showdown at Dark City	飞天螳螂
43	椰蛋树军团大前进	March of the Exeggutor Squad	蛋蛋
44	派拉斯跟派拉斯特	The Problem with Paras	派拉斯
45	胖丁唱歌吧	The Song of Jigglypuff	胖丁
46	复活? 化石神奇宝贝	Attack of the Prehistoric Pokémon	镰刀盔
47	吉利蛋的病历簿	A Chansey Operation	阿柏怪
48	卡蒂狗跟小次郎	Holy Matrimony!	霸王花
49	大葱鸭的鸭	So Near, Yet So Farfetch'd	大葱鸭
50	波克比是谁的呢	Who Gets to Keep Togepi?	化石翼龙



51	妙蛙种子的不思议花园	Bulbasaur's Mysterious Garden	妙蛙草
52	激斗，神奇宝贝娃娃节	Princess Versus Princess	大舌头
53	儿童节全员大集合	The Purr-fect Hero	卡咪龟
54	警犬卡蒂狗	Case of the K-9 Capers	卡蒂狗
55	按快门的机会是皮卡丘	Pokémon Paparazzi	双弹瓦斯
56	神奇宝贝鉴定考	The Ultimate Test	比雕
57	抚养家的秘密	The Breeding Center Secret	拉达
58	燃烧吧！红莲道馆	Riddle Me This	鸭嘴火龙
59	决战红莲道馆	Volcanic Panic	卡咪龟
60	克美波美岛	Beach Blank-Out Blastoise	白海狮
61	华蓝道馆，水中战斗	The Misty Mermaid	皮可西
62	皮皮对抗胖丁	Clefairy Tales	风速狗
63	常磐道馆，最后的徽章	The Battle of the Badge	吸盘魔偶
64	神奇宝贝马戏团的吸盘魔偶	It's Mr. Mimie Time	迷唇姐
65	迷唇姐的圣诞节	Holiday Hi-Jynx	比比鸟
66	用大岩蛇露营	Snow Way Out	吸盘魔偶
67	宿敌大决斗?大木研究所	Showdown at the Poke Corral	呆河马
68	当呆呆兽变成呆河马的时候	The Evolution Solution	大舌贝
69	踏浪皮卡丘的传说	The Pi-Kahuna	臭臭花
70	植物园的臭臭花	Make Room for Gloom	皮可西
71	神奇宝贝电影	Lights, Camera, Quacktion!	卡比兽
72	喵喵之歌	Go West, Young Meowth	大岩蛇
73	四天王希巴登场	To Master the Onixpected	胡地
74	激烈冲突超古代神奇宝贝	The Ancient Puzzle of Pokemopolis	胖丁
75	嘎啦嘎啦的骨头棒	Bad to the Bone	火焰鸟
76	开火?神奇宝贝联盟开会式	All Fired Up	金鱼王
77	神奇宝贝联盟开幕?水之场地	Round One - Begin!	尼多朗
78	冰之场地?火炎之战	Fire and Ice	瓦斯弹
79	草之场地?意外的强敌	Fourth Round Rumble	喇叭芽
80	劲敌登场	A Friend In Deed	大嘴雀
81	石英运动场VS阿弘	Friend or Foe Alike	玛瑙水母
82	神奇宝贝联盟?最后的战斗	Friends to the End	大嘴雀
83	真新镇?新的出发	Pallet Party Panic	比雕
84	飞行船是不幸船	A Scare in the Air	六尾
85	南国神奇宝贝与GS球	Pokeball Peril	蚊香蛙
86	拯救乘龙	The Lost Lapras	乘龙
87	橘子联盟?夏干道馆	Fit to be Tide	水箭龟
88	消失的神奇宝贝之谜	Pikachu Re-Volts	素利普
89	水晶大岩蛇	The Crystal Onix	大岩蛇
90	粉红神奇宝贝之岛	In the Pink	铁甲犀牛
91	化石盔化石的秘密	Shell Shock	化石盔
92	跳吧！神奇宝贝豪华油轮	Stage Fight	雷丘
93	再见可达鸭，又来哥达鸭	Bye Bye Psyduck	哥达鸭
94	航海的乔伊?破浪前进吧	The Joy of Pokémon	吉利蛋
95	柰普鲁道馆，雪山之战	Navel Maneuvers	小拳石
96	大胃王卡比兽?大恐慌	Snack Attack!	卡比兽
97	幽灵船跟幽灵神奇宝贝	A Shipful of Shivers	鬼斯
98	喵喵之岛	Meowth Rules!	喵喵
99	飞天螳螂?战士的尊严	Tracey Gets Bugged	飞天螳螂
100	南方之岛?全员大集合	A Way Off, Day Off	大葱鸭
101	四天王科拿，冰之战斗	The Mandarin Island Miss Match	铁甲贝
102	尼多朗的恋爱故事	Wherefore Art Thou, Pokémon?	尼多朗
103	大平原的小磁怪	Get Along, Little Pokémon	小磁怪
104	地下道的怪物	The Mystery Menace	妙蛙种子

105	柚子道馆类型格凌斗三比三	Misty Meets Her Match!	小海狮
106	皮卡丘对抗喵喵	Bound For Trouble	比雕
107	喷火龙，就决定是你了！	Charizard Chills	快泳蛙
108	灭火大战 杰尼龟对抗卡咪龟	Pok é mon Water War1	卡咪龟
109	燃烧吧！卡比兽！	Pok é mon Food Fight	臭臭花
110	接棒决斗！最后的道场！	Pok é mon Double Trouble	胡地
111	鲤鱼王进化的秘密	The Wacky Watcher	鲤鱼王
112	蚊香蝌蚪和小霞	The Stun Spore Detour	蚊香蝌蚪
113	胜利者杯，全员大对决	Hello Pummelo	百变怪
114	最后战斗 快龙登场	Enter The Dragonite	妙蛙花
115	再见了，乘龙	Viva Las Lapras	乘龙
116	顽皮蛋大爆炸	The Underground Round Up	顽皮弹
117	真新镇，我回来了	A Tents Situation	吸盘魔偶
118	宿敌对决，小智对抗小茂	The Rivalry Revival	伊布
119	若叶镇！！吹起开始之风的城镇！	Dont Touch That 'Dile	大嘴雀
120	投手的菊草叶	The Double Trouble Header	菊草叶
121	赫拉克罗斯对抗大甲	A Sappy Ending	赫拉克罗斯
122	顿甲之谷	Roll On, Pok é mon	顿甲
123	咕咕跟迷惑森林	Illusion Confuison	咕咕
124	美丽花的战斗之舞	Flower Power	美丽花
125	线球大搜索线	Spinarak Attack	线球
126	布卢的华丽生活	Snubbull Snobbery	布卢
127	惊角鹿，幻影森林	Little Big Horn	惊角鹿
128	好胜的菊草叶	Chikorita Rescue	菊草叶
129	沼王和GS球	Once in a Blue Moon	沼王
130	芭瓢虫之笛	The Whistle Stop	芭瓢虫
S1	呆呆国王的一天	Slowking's Day	
131	幸福蛋的快乐护士	Ignorance is Blissey	幸福蛋
132	喇叭芽之塔大危机	A Bout With Sprout	喇叭芽
133	桔梗道馆，空中大战	Fighting Flyer with Fire!	比雕
134	爱哭鬼玛力露	For Crying Out Loud	玛力露
135	暴走，尾立和波克比	Tanks Alot	尾立
136	喷火龙山谷	Charizard's Burning Ambition	喷火龙
137	向日花怪会场大恐慌	Grin to Win	向日花怪
138	菊草叶不高兴了	Chikorita's Big Upset	火爆猴
139	毽子草飞跑了！大草原之战！	Foul Weather Friends	毽子草
140	神秘超级英雄，天蝎人登场	The Superhero Secret	天蝎
141	咩利羊和牧场的少女	Mild'n Wooley	咩利羊
142	巨钳螳螂对抗赫拉克罗斯	Wired For Battle	巨钳螳螂
143	收服火球鼠	Good 'Quil Hunting	火球鼠
144	桧皮镇的呆呆兽之井	A Shadow of a Drought	呆呆兽
145	榛果球与圆柑果实后山之战	Goin' Apricorn	榛果球
146	桧皮道馆，森林的战斗场地	Gettin' The Bugs Out	铁甲蛹
147	桐森林，寻找大葱鸭	A Farfetch'd Tale	大葱鸭
148	果然翁与神奇宝贝交换会	Tricks Of The Trade	果然翁
149	杰尼龟队燃烧斗志！像火一样	The Fire-ring Squad	杰尼龟
150	好多乌波	No Big Woop	乌波
151	胖丁对抗布卢	Tunnel Vision	胖丁
152	黑暗神奇宝贝	Hour of the Houndour	戴鲁比
153	小锯鳄是谁的？小智对抗小霞	The Totodile Duel	小锯鳄
154	盔甲鸟对抗火球鼠，钢铁之翼	Hot Matches	盔甲鸟
155	小锯鳄跳现代的舞步	Love, The Totodile Style	玛利露丽
156	抓到漂亮的猫头夜鹰	Fowl Play	猫头夜鹰
157	圈圈熊吓死人	Forest Grumps	圈圈熊

158	麒麟奇，超能力神奇宝贝之村	The Psychic Sidekicks	麒麟奇
159	神奇宝贝占卜大混战	The Fortune Hunters	暴鲤龙
160	满金市的满金道馆	A Goldenrod Oppurtunity	皮皮
161	大奶罐，复仇之战	A Dairy Tale Ending	大奶罐
162	收讯塔的战斗，超越时空	Air Time	喷火龙
163	捕虫大会 在自然公园收服他！	The Bug Stops Here	可拉可拉
164	胡说树在哪里？	Type Casting	胡说树
165	古代神奇宝贝公园，阿露福遗迹	Fossil Fools	菊石兽
166	波波屋的传信波波	Carrying On	波波
167	超音蝠之馆，危险的迷宫	Hassle In The Castle	大嘴蝠
168	柯波朗对抗妙蛙种子，格斗大对决	Two Hits and a Miss	柯波朗
169	丛林的三只 温泉战斗	A Hot Water Battle	长尾怪手
170	金鱼王，钓鱼战斗	Hook, Line and Stinker	金鱼王
171	再见了六尾，神奇宝贝选美比赛	Beauty and the Breeder	六尾
172	壶壶对抗喇叭芽	A Better Pill to Swallow	壶壶
173	月精灵，黑夜的战斗	Power Play	月精灵
174	安飘虫，超越风之谷	Mountain Time	安飘虫
175	果然翁之村	Wobbu-palooza	果然翁
176	百变怪大师，与伊美蒂重逢	Imitation Confrontation	百变怪
177	喵喵跟布卢跟布卢皇	Trouble With Snubbull	布卢皇
178	阿利多斯，忍术战斗	Ariados Amigos	阿利多斯
179	展翅吧，阳阳玛，飞向明天的天空	Wings 'N' Things	阳阳玛
180	皮卡丘与皮丘	The Grass Route	皮丘
S2	超梦！我就在这里！	Mewtwo Returns	
181	毽子花，草神奇宝贝战斗	The Apple Corp	毽子花
182	黑鲁加跟波克比	Howl Of The Houndoom	黑鲁加
183	烧焦塔，小松登场	A Ghost Of A Chance	耿鬼
184	圆朱道馆，鬼斯战斗	From Ghost to Ghost	鬼斯
185	伊布五姐妹，茶会大战斗	Trouble's Brewing	伊布
186	黑暗鸦，被夺走的徽章	All That Glitters	黑暗鸦
187	铁炮鱼的天空	The Light Fantastic	铁炮鱼
188	熊宝宝的秘密	UnBEARable	熊宝宝
189	积冰的向日种子之密	Moving Pictures	向日种子
190	挖这里，小山猪，寻找温泉	Spring Fever	小山猪
191	急冻鸟VS胖丁，暴风雪之中	Freeze Frame	急冻鸟
192	风速狗与火炎之石	The Stolen Stones	风速狗
193	土龙弟弟全都没了	The Dunsparce Deception	土龙弟弟
194	果然翁遇难了	The Wayward Wobbuffet	果然翁
195	小刚病倒了危险的露营	Sick Days	榛果球
196	大力鳄抵抗水箭龟相扑大战斗	The Ring Masters	大力鳄
197	与神奇宝贝讲话神奇宝贝的语言神奇宝贝的心情	The Poké-Spokes Person	三合一磁怪
198	大嘴蝠对假面女王武藏遗迹之战	Control Freak	大嘴蝠
199	图图犬的遗迹旭日中的光辉	The Art Of Pokémon	图图犬
200	尼多力诺和尼多娜，小刚的玫瑰生活	The Heartbreak of Brock	尼多娜
201	再见了菊草叶，电气的迷宫	Current Events	菊草叶
202	月桂叶到哪里去了在药草园抓住它	Turning Over a New Bayleef	月桂叶
203	天然雀的占卜预测未来的神秘	Doin' What Comes Natu-rally!	天然雀
204	神奇宝贝气球大赛越过暴风雨	The Big Balloon Blow-Up	大嘴雀
205	迷唇娃迷死人超级巨星喜欢神奇宝贝	The Screen Actor's Guilt	迷唇姐
206	踏浪追踪铁甲暴龙！湖之战！	Right on, Rhydon!	铁甲暴龙
207	变隐龙在哪里？看不见的神奇宝贝，大混乱	The Kecleon Caper!	榛果球
208	讨厌水系神奇宝贝的乔伊小姐，小霞的愤怒	The Joy of Water Pokemon	毒刺水母
209	圣母大奶罐，沙漠的秘密	Got Miltank!	大奶罐
210	光辉灯塔！浅葱市的战斗	Fight for the Light	大岩蛇

211	湛蓝道馆，正面决斗，格斗大对决	Machoke, Machoke Man	豪力
212	漩涡列岛，新的挑战！	Around the Whirlpool	盔甲鸟
213	波波与大波波，飞向未曾见过的天空！	Fly Me To The Moon	波波
214	向大海出发吧，灯笼鱼大游行	Takin' It On The Chinchou!	灯笼鱼
215	太阳珊瑚好朋友！黄岩岛的对决	The Corsola Caper	太阳珊瑚
216	巨翅飞鱼跟沉船，神秘神奇宝贝的秘密	Mantine Overboard!	巨翅飞鱼
217	章鱼桶跟铁炮鱼！漩涡列岛大赛预赛！！	Octillery The Outcast!	章鱼桶
218	涡列岛大赛，在水的运动场大战斗！	Dueling Heroes	刺龙王
219	小智对抗小霞，漩涡列岛大赛最后的战斗！	The Perfect Match	巨钳蟹
220	保护地鼠的村子，陷阱大作战	Plant It Now...Diglett Later	地鼠
221	银色之翼的传说，银岩岛的战斗！！	Hi Ho Silver...Away!	穿山王
222	神秘的神奇宝贝！X！	The Mystery is History!	沙基拉
223	被抓走的洛奇亚！	A Parent Trapped!	灯笼鱼
224	与洛奇亚的约定	A Promise is a Promise	洛奇亚
225	飞吧咕咕号！以浅葱市为目标！	Throwing in the Noctowl!	猫头夜鹰
226	浅葱市VS大钢蛇	Nerves of Steelix	大钢蛇
227	再见妙蛙种子！大木家后院大冒险！	Bulbasaur...The Ambassador!	妙蛙种子
228	太阳精灵与樱花！重新回到圆朱市！	Espeon Not Included!	太阳精灵
229	水君与米那基！凤王之传说！	For Ho-oh the Bells Toll	蔓藤怪
230	在神奇宝贝劲速赛中向前冲！	Extreme Pokémon!	月桂叶
231	名侦探君莎，蛋不见了，大搜谜	An Egg-Sighting Adventure!	毽子棉
232	蛋要孵化了	Hatching a Plan!	小小象
S3	雷之传说	Raikou! Legend Of Thunder	
233	火箭队跟信使鸟	Due's and Don'ts	信使鸟
234	雾中的九尾	Just Waiting On A Friend	九尾
235	巴尔拉与空手道之王巴尔郎	A Tyrogue Full of Trouble	巴尔郎
236	天然鸟之大预言	Xatu the Future	天然鸟
237	阿渡与红色暴鲤龙	Talkin' 'Bout an Evolution	红色暴鲤龙
238	红色暴鲤龙之愤怒	Rage Of Innocence	快龙
239	长毛猪与使雪之	YANAGI Cold as Pryce!	白海狮
240	CHYOOJI场馆，冰之对战	Nice Pryce Baby	长毛猪
241	美丽花VS霸王花！草原之平和	Whichever Way the Wind Blows!	美丽花
242	熔岩蜗牛，用火热的心来收服！	Some Like it Hot!	熔岩蜗牛
243	神奇宝贝魔法大变身	Hocus Pokémon	黑暗鸦
244	闪电鸟跟水晶，湖的秘密	As Clear As Crystal	闪电鸟
245	双胞胎的宝宝丁对抗胖丁	Same Old Song & Dance	宝宝丁
246	呆呆兽之悟，小智之悟	Enlighten Up!	呆呆兽
247	假大木博士，神奇宝贝川柳对决！	Will the Real Oak Please Stand Up?	大葱鸭
248	皮宝宝跟皮皮跟流星	Wish Upon a Star Shape	皮宝宝
249	蚊香蛙的进化	Outrageous Fortunes	蚊香蛙
250	竞技公园VS水箭龟、喷火龙、妙蛙花	One Trick Phoney!	妙蛙花
251	牛蛙君跟拉拉队	I Politoed You So!	牛蛙君
252	冰之洞穴	The Ice Cave!	迷唇姐
253	依吹与迷你龙	Beauty is Skin Deep	迷你龙
254	烟墨道馆的龙之牙	Fangs for Nothin'	哈克龙
255	快龙！逆鳞激活	Great Bowls of Fire	快龙
256	烟墨道馆！最后的徽章	Better Eight Than Never	喷火龙
257	果然宝宝！道馆徽章与果然翁	Why? Wynaut!	小果然
258	龙宫道馆，水中之战	Just Add Water!	角金鱼
259	乘龙之歌	Lapras of Luxury	乘龙
260	保护神秘蛋，在暴风天中诞生新生命	Hatch Me If You Can!	由基拉
261	炎帝与在温泉的伙伴	Entei at Your Own Risk	炎帝
262	胖墩国王，王者的证明！	A Crowning Achievement	呆呆兽
263	奈奈与电气小子	Here's Lookin' at You, Elekid!	电击怪

264	加油吧！由基拉	You're A Star, Larvitar	小鸭嘴龙
265	不可思议的安侬	Address Unown!	未知图腾
266	班吉拉与由基拉	Mother Of All Battles!	班吉拉
267	狃拉与圣火	Pop Goes The Sneasel!	狃拉
268	白银山大会！与小茂再度重逢！！	A Claim to Flame!	大尾立
269	联盟预赛！火岩鼠火焰战斗！！	Love, Pokemon Style!	火岩鼠
270	大菊花VS妙蛙种子 草系神宝的尊严	Tie One On!	大菊花
271	决胜淘汰赛！全体战斗6VS6！	The Ties That Bind	肯泰罗
272	劲敌对决！水箭龟VS喷火龙！	Can't Beat the Heat!	水箭龟
273	遇上火鸡战士！与羽月的对决！	Playing with Fire!!	卡比兽
274	全体战斗的成果！分别的道路！	Johto Photo Finish	梦妖
275	再见了，接下来的旅途	Gotta Catch Ya Later!	波克比
276	和皮卡丘的别离	Hoenn Alone...!	皮卡丘

四、宠物小精灵动画片相关歌曲目录

片首曲

1、立志成为口袋妖怪大师
2、劲敌！
3、OK！
4、立志成为口袋妖怪大师
5、Ready Go！
6、冒险前进
7、挑战者

片尾曲

—— 石英联盟 ——

1、151个梦想
2、喵喵之歌
3、口袋里的幻想
4、口袋妖怪音头

—— 橘子联盟 ——

5、Type:Wild
6、乘龙之歌

—— 城都联盟 ——

1、喵喵的派对
2、口袋妖怪文字接力
3、口袋妖怪文字接力（超难版）
4、小刚的天堂
5、给我最好的朋友
6、向前冲的火箭队
7、有时神奇 有时宝贝

—— 芳缘联盟 ——

1、因为那边有天空
2、跳波尔卡舞
3、微笑
4、微笑（第二版）
5、尽情的夏天
6、灿烂的那一天

珍珠钻石主题曲

ダイヤモンド&パ　ル」
Together君のそばで～ヒカリのテ　マ～
CD(通常　)：
1.Together／あきよしふみえ
2.君のそばで～ヒカリのテ　マ～／グリン
3.君のそばで～バラ　ド?インストVER.～
4.Together　～TVバ　ジョン～／あきよしふみえ
5.ナエトル、ポッチャマ、ヒコザル登场！！

后记

相信看了这么多，大家也都能体会到口袋妖怪的影响力不仅仅在于游戏。即便抛开目前在掌机游戏界无人能及、笑傲江湖的《口袋妖怪》系列游戏，口袋妖怪的系列动画也同样精彩。从第一部播出伊始达到惊人的10%以上的收视率，到松本梨香演唱的《口袋妖怪》主题曲进入日本Oricon音乐流行榜的前10名，再到《口袋妖怪》与《龙珠》、《高达》、《名侦探柯南》等经典动画一起进入日本十大动漫，皮卡丘也成为继哆啦A梦、Kitty猫后的日本三大卡通偶像之一，一切都把《口袋妖怪》动画的魅力显现得淋漓尽致。最后，就让我们以大木博士的口头禅结束吧：“大家也快去收服口袋妖怪吧！”



文：StevenLiu

口袋战术





组队基础和战术分析

前言：队伍组成是PM对战的基础，我们看到的每一场精彩的比赛都是由6只PM组成的队伍演绎出来的。那么，该如何选择这6只PM呢？这就需要看玩家的战术趋向。如果粗略地给战术趋向分个类的话，可以分成快攻和消耗。此外战术方面辅助也是重要的环节。合理发挥每一个PM在相应队伍中的战术效果，才能使对战水平更优秀。

快攻篇

快攻这个词很容易被联想到高速高攻的PM，但这里的快指的不是速度快，而是对战节奏的快。就比如诅咒强化需要经过多个强化--睡觉的周期，而且速度又被降到非常低，但该战术依然算是快攻领域的战术。能以最短的回合来攻破对手的战术思路称为快攻。

快攻的效率取决与打击力度和打击面问题，快攻的派生战术比较多，比如速攻、专爱、强化、双刀等一些战术。提外话一句，绝大多数口袋玩家刚开始时都是以四个攻击招为主的，所以快攻战术也是最原始的战术。但在战术方面，快攻更是考验一个玩家的先读能力和操作熟练程度，所以快攻并不简单，而是战术中较复杂的一类。

物攻PM常见的有NO.308逾珈猴、NO.260大水怪、NO.142化石翼龙等，而特攻PM常见的有NO.065胡地、NO.080呆河马、NO.094耿鬼等。举几个例子来分析：大水怪是典型的强化攻击类型。它有强化招式诅咒强化自身本来已经很不错的物攻，更使自身的防御更加牢不可破，由于本身速度较低，诅咒下降速度的副作用对它的影响不是很大。由于特殊弱点只有一个草，又能抵抗火和电，努力偏特耐的话强化成功率很高。呆河马也比较类似，它的物理耐久很不错，特殊耐久稍为逊色，但冥想强化后既能提升特攻又能提升特防，很好地弥补了它特殊耐久稍低的缺点并使它本来就不错的特攻更是锦上添花。胡地跟上面两只PM不同：它的特攻和速度本身就非常高，冥想强化后更是势不可当，属于典型的强化速攻型PM。

速攻

快攻一定意义上，速度有着举足轻重的作用。以先下手为强的思路展开快攻战术称为速攻，速攻是快攻的最常见方式（速攻和快攻两个概念请勿混淆）。某些PM可以携带速度果、攻击果或特攻果，在对方速度比自己慢时不断先手替身，HP降到25%以下时就可以发动果子给对方以重创。适合该类战术的PM自然是高速高某攻PM，如嘟嘟利和雷精灵等。雷精灵的接力棒在自己临死之时而不

能致死对方时，还可以把特攻果发动的一级特攻接给别的PM，速攻战术就是以雷精灵为首的多样变化而产生的。利用寄生种子和替身来边快攻边消耗的针叶王、携带攻击果的化石翼龙也都有很好的用途。速攻战术很容易说明，关键就在于如何计算HP残存以及伤害威力。

就以针叶王为例，关键在于寻找替身的时机，比如面对对手大水怪或者铁甲暴龙的时候，基本上针叶王的替身是稳赚的。这里就有一个变化，一般是可能利用替身发动果子然后直接强攻，还可以客串使用寄生种子。虽然杀伤力一般，但莽撞就是个非常强大的战术，一般情况就是利用这类的死角PM上场，一旦成功替身而未被打掉，在最后一点点HP的时候甚至可以灭对手两个或以上PM。这里可以看出，快攻的变化也就在于要采取何种形式损伤HP。而且针叶王的莽撞伤力也非常大，和以上针叶王雷同的有大王燕，但是由于打击力度和打击面不算太高，所以实用度不及针叶王。

专爱

物理攻击乍看下和特殊攻击的输出方式是一样的，所以最有看点的自然是物攻1.5倍的专爱头巾。专爱头巾的运用面相当广泛，肯泰罗大猩猩化石翼龙等PM几乎到了没有专爱头巾没有就战术可言的地步，专爱头巾也使得一些平淡的PM变的强大了，由于专爱战术在口袋迷4中也有介绍过，这里就不重复了。

强化

攻击强化也作为快攻领域内的一把双刃剑存在，首先一次错误的强化对手换上了压制自己的PM，自己也被逼换下，就等于己方要被对方白白的挨上一次攻击，甚至可能给了对手强化的机会。而





正确的强化，有灭对方一队的可能，可见强化需要的是时机。

强化中最典型的要属龙舞强化，即强化一级物攻和一级速度，在对方没有良好盾牌的时候，龙舞一两次的暴鲤龙足够灭对方一队了。暴鲤龙是最常见且最实用的龙舞PM，高耐久和威吓特性是一方面，另一方面是它可以使用挑拨，挑拨能够封杀一切辅助技巧（不构成直接伤害的技巧都是辅助技巧），自然包括反强化的吼叫、吹飞和黑雾，还能挑拨一些干扰性的剧毒电磁波等技巧，而龙舞就可以使挑拨比对方先出而挑拨掉对方的辅助技巧，可谓非常实用。努力分配一般情况是速度保证龙舞一次超过某一界限，比如要超过速度394就必须要264的速度。如果作为清场而强行进行两次龙舞的，速度可以完全不必在意，不过还是要保证两次龙舞超过394，即198的速度，毕竟两次龙舞后被一个雷精灵逼下场实在有点尴尬。

攻击兼顾耐久的强化招式有诅咒、巨大化和冥想。一般情况只要等对方压制强化的PM阵亡后，很容易能牵制对方一队，上文中说的诅咒巨沼怪和冥想呆河马就是典型的例子。该类型比较强大的PM有诅咒卡比兽和冥想水君，目前很多规则都已经禁止这两个PM强化。胡地的冥想这里可以理解成仅仅强化特攻，毕竟特耐并不理想。但高速度的胡地利用速度优势，在适当的情况下完成冥

想，破坏力远远超过以上几个PM。不过它的耐力实在不怎么样，很难找到强化机会，所以一般都配合鼓掌来协助冥想强化。

双刀

快攻的难点自然在于对方的盾牌，比如特殊攻击方面幸福蛋就是最大的麻烦，它基本可以无视一切特殊攻击，类似的还有卡比水君盔甲鸟等单面强盾。要破解这类盾牌一般情况可以同时使用物攻和特攻，使得对手盾牌无法防止（当然也不是绝对的），对战中通常物攻特攻同时使用的PM被称为“双刀”PM，打击问题上方面双刀流在打击盾牌(俗称破盾)方面要强于单刀流。

拿典型的双刀流火焰鸡作为例子：火焰鸡的属性是火+格斗，使用火系技能和格斗系技能都有属性加成，而且它的物攻种族值120和特攻110都很高。常用的物理盾牌如NO.227盔甲鸟和NO.205佛烈托斯等都怕火，NO.232轮子象等物盾属性上虽不怕火但特耐不够，发动“烈火”特性(HP1/3以下时火系招式威力上升1.5倍，可以用替身忍耐之类的技能自己控制血量)的火焰鸡用大字火就可以秒杀；而常用的特殊盾牌如NO.242幸福蛋、NO.143卡比兽和NO.378冰神柱等都怕格斗，所以火焰鸡在破盾方面很在行。当然，碰上呆河马等既抗格斗又抗火且两边耐久都不低的这类盾牌还是趁早闪人好。类似的典型还有上文提到的血翼飞龙。由于它物攻种族值高达135，特攻也有110，所以即使没有属性加成，在物理攻击为主的同时带火系招式打击物盾效果也是很不错的。

双刀PM的作用主要为破盾，此外双刀的关键在于寻找克制面。比如电龙物攻仅仅75，耿鬼才65



更低，而实战中却时常可以见到两者使用高威力高打击面的气合拳。双刀战术意义就在于寻找相应的克制面，而打击更多的对手。

剧毒



而很多没有打击面和却有高攻击能力也可以使用消耗技剧毒来实行所谓的“打击面”，就比如说很多高特攻却没有理想的打击面的PM，例如三磁怪、火焰鸟等。这里可以考虑速攻兼并替身或保护配合剧毒来消耗，即使靠觉醒力量弥补了属性且属性克制对手，效果也不见得很大，比如雷精灵的觉醒冰对妙蛙花的伤害并不太大。而如果雷精灵方中了剧毒，在剧毒的压力下自然不敢久留。如果对手交换的多，而自己攻击的多，那损伤明显是交换者要多。所谓的攻击就要有效，不一定要采用高能力高打击面，有效的攻击才能使得自己胜利。所以快攻不仅仅局限于攻击，有时候剧毒的牵制更能发挥作用。

常见的以剧毒作为快攻的PM要属三磁怪。一般情况下，如果三磁怪的觉醒力量用的是火属性，那么配合剧毒的就相当多，如果是草属性，相对配合电磁波更多。这里也牵涉到辅助技巧的属性盲点问题，首先三磁怪是钢系的本身不怕中毒，所以对于同步率特性的PM不会被干扰中毒，另外对于三磁怪的打击盲点来说，大水怪铁甲暴龙都是几个比较明显的缺陷，剧毒的持久形伤害配合保护替身的消耗对手也不一定可以承受，所以剧毒有一定的压制性。

火系攻击型PM也通常可以利用剧毒弥补盲点，部分火系没有充实的打击面的确比较尴尬，靠觉醒力补来的打击面有时候很不牢靠。以暴炎兽为例，剧毒的存在可以利用高速替身消耗对方HP，对方如果交换肯定是已经亏损了，而一次次不断的使用替身削减HP也可以发动特性和果子，所以这里剧毒起到的作用就是攻击之余的一个过度作用，杀伤力可能远远超越了常规攻击。

天气

天气战术是一个快攻战术的重要分支，所有天气战术都可以利用快攻实施战斗。天气的因素是多元化的，战术自然也丰富不少，不过任何天气战术组的队伍中都有较明显的弱点，所以快攻肯定是不二之选。

晴天这一天气可以使火系招式威力1.5倍、水系招式威力减半、草系最强招阳光烈焰当回合便可发射(没有晴天时需要蓄力一回合)、朝之阳，月之光，光合作用的回复量从无晴天时的1/2上升为2/3、有“叶绿素”这一特性的PM速度会翻倍、招式“气象球”属性变为火且威力加倍、“闪电”这一招命中率从70%降为50%、并且在晴天下不会发生“冰冻”这一状态。从晴天的影响就可以看出，晴天对火系和草系比较有利(有叶绿素特性的PM均为草系)。要制造晴天，可以使用“放晴”这一技能(场上晴天五回合)，也可以用NO.383古拉顿的“干旱”特性(出场时天气变晴，不被改变的话会一直持续下去)。不过古拉顿是一级神兽，能力过高，一般规则都禁止使用它。



在晴天下，火系由于威力加成而主要偏向于强攻，而草系则因为速度加倍而主要偏向于速攻。当然，没有叶绿素特性的草系PM用阳光烈焰也不需蓄力，但用起来就没有速度翻倍的PM好了。地狱犬和椰蛋树是典型的晴天队成员，地狱犬特攻110非常不错，并且它身为火系，在晴天下的本系火招威力惊人，更难能可贵的是它还可以用阳光烈焰反克火系属性上三个弱点。另外它的引火特性可以使对方的火系招式对它完全无效且自身下回合火系招式威力乘以1.5，依靠先读可以很好地保护队内怕火的草系PM。椰蛋树是草系晴天速攻的典型代表。速度55虽不快，但加一定的速度努力值,在翻倍以后可以超过顽皮弹这样的高速精灵。它的特攻高达125，为草系第一，阳光烈焰威力非常高，本系精神干扰和晴天下有威力加成的觉醒火等技能可以很好地增加打击面，碰到特攻打不动的还可以直接炸掉。另外它还有催眠粉、麻痹粉等干扰技能和光合作用、月之光等回复技能。它的物理耐久不错，依靠属性抗性也可以保护队内怕地的火系PM。

晴天战术中的PM虽然攻击火力强大，但最适合晴天的火系和草系在属性抗性上都不怎么样，全队的属性弱点很容易重复。没有机会放晴占据速度优势的话，被化石翼龙和三地鼠之类高速高攻PM打得七零八落也是很正常的。为了弥补这些弱点，我们可以选择一些别的PM，比如蜻蜓龙、三合一土偶、双弹瓦斯等PM，他们都能抵挡火系的地+岩的弱点（双弹瓦斯虽然不能抵抗岩但物耐很不错，且岩系攻击技巧大多威力不是很大），同时可以靠这些PM来使用放晴，这样的PM一般称为天气手。此外还有太阳岩、卡比兽等可以作为盾牌抵挡兼顾放晴天。

雨天这一天气似乎是专门为了针对晴天而设的：可以使水系招式威力乘以1.5倍、火系招式威力减半、阳光烈焰需要蓄力一回合且威力减半、朝之阳、月之光、光合作用回复量降至1/4、有“轻快”这一特性的PM速度会翻倍、招式“气象球”属性变为水且威力加倍、“闪电”这一招变为必中。很明显，雨天对水系和电系比较有利。要制造雨天，可以使用“求雨”这一招式(场上下雨五回合)，也可以用NO.382海皇牙的“降雨”特性(出场时下雨，不被改变的话会一直持续下去)。不过和古拉顿一样，海皇牙通常也是被禁止使用的。

在雨天下，水系由于威力加成和速度翻倍(有





轻快特性的均为水系)而速攻和强攻并存，电系则由于普遍高速和闪电必中，也有作为速攻的资本。当然，一些没有轻快特性的水系用雨天提高冲浪的威力也相当常见。海马龙、荷叶鸭、电灯鱼和NO.145闪电鸟等PM是典型的雨天队成员。

海马龙耐久相当不错，且弱点只有一个很少出现的龙系。速度85在加一些努力翻倍以后可以超越发动速度果的赫拉克罗斯这类高速PM，努力偏速度的话连风速蝉这样的速度之王都可以超越。95的特攻在雨天下冲浪更是威力惊人，并且还有冷冻光和觉醒电扩大打击面；荷叶鸭是消耗和强攻的完美结合体。就算特攻努力不能分太多，它雨天下的冲浪仍然威力可观。它优秀的耐久、属性还有寄生种子等技能本身就是消耗的资本，另外草的属性还可以为电系队友挡地震；电灯鱼的属性是水+电，也就是说雨天对水系和电系的有利影响它都可以利用，另外凭它的高耐久和特殊抗性也可以担任队内的盾牌，蓄电特性也可以保护水系队友；闪电鸟强大的特攻配合本系闪电和在雨天下有威力加成的觉醒水，是强有力的特攻手。电+飞的属性抵抗草、飞、虫、钢、斗，无视地面，弱点仅冰和岩两个，所以闪电鸟在某种意义上还是很好的属性盾牌。值得一提的是，平常被视为鸡肋的电珠皮卡丘在雨天队靠强大的特攻和威力非常的招式有着非常不错的表现。

相较晴天队，雨天队也存在攻击火力强大的特点，且最适合雨天队的水系和电系属性都相当不错。就算没有时间求雨，全队也不至于太过被动。要说缺点的话，雨队的物攻力量较少，适合在雨队作为物攻手的NO.260大水怪和NO.141镰刀盔都怕草。另外，象黑眼神+接力的月精灵等PM，雨队也较难应付。

晴天队和雨天的攻击趋向显然是要偏快，这里要说的是，晴天队雨天队仅仅是一个名词，不一定全队都是那几个属性的PM，这两个天气队要做到的仅仅是利用这5回合天气来发动攻势，而施放天气的PM通常选择耐久兼顾攻击的P。队伍组成还是以防守为主，适当时候放出天气强攻PM可以使对手措手不及，具体方法无法解说，只有依靠玩家自己的实践经验了。

接下来我们谈谈沙暴队。沙暴这一天气跟晴天或雨天不同。它对招式威力没有加成，但钢、地、岩三属性以外的特性非“沙隐”的PM每回合结束前都会损失1/16的HP(事实上钢、岩、地三属性以外有沙隐特性的只有NO.332恶魔仙人掌和其未进化形而已)、有“沙隐”这一特性的PM在沙暴中回避率有一定的提升，即对方命中率乘以0.8、招式“气象球”属性变为岩石且威力加倍。要制造出沙暴，可以用“沙尘暴”这一招式(场上沙暴五回合)，也可以用NO.248巨大甲兽的“扬沙”特性(出场时扬起沙暴，不被改变的话会一直持续下去)。跟古拉顿和海皇牙不同的是，巨大甲兽不是神兽，大部分规则没有禁止使用它。没有求雨和放晴的五回合限制，所以沙暴队要比晴天队和雨天队常见多了。

沙暴队很容易联想到消耗战术，不过由于沙暴队属性弱点相当集中，所以快攻也是一种非常好的策略。沙暴队快攻策略非常容易，因为对手剩饭的回复效果都被沙暴的伤害给抵消了。沙暴队作为强攻游击是个重要的环节，而游击是相对的，反复的交换对手亦是如此，所以在攻击之余可以考虑撒菱。使用PM方面常常考虑一些节奏快的，快攻类沙暴队一般都是整队的快攻PM，钢螃蟹比较特殊：虽然它速度慢，高速移动后就不一样了,杀伤力强大，属性还上可以与很多PM联防。物攻PM有携带专爱头巾的优势，比如高速度的化石翼龙以及高攻击的铁甲暴龙，此外太阳岩有不低的速度和良好的抗性，超强破坏力的大爆炸也可以使用。



沙暴队的特攻输出就没有物攻这么辉煌了，基本上常见的沙暴特攻手仅仅只有三磁怪而已。它主要的作用还是打击物攻的盲点，捕获盔甲鸟和佛烈托斯也是使命之一，不过佛烈托斯的属性没有盔甲鸟好，也很容易被沙暴队的其他物攻强行逼到睡觉，所以快攻沙暴队的三磁怪推荐使用觉醒草和电磁波，一方面可以针对沙暴队的一个较大敌人——诅咒大水怪，其次电磁波可以给队伍的速度带来一些略微的优势。很多时候三磁怪在沙暴队中起的作用甚至仅次于巨大甲兽。



再来说说沙暴队的必备成员巨大甲兽，首先种族有600之高，打击面非常理想，辅助招也有不少，在快攻沙暴队中龙舞由于强化回合多,而且配合挑拨的话打击面又受到限制，所以替身三攻的巨大甲兽非常好用。替身一招是必备的，另外三招靠着不同的变化对手也难以琢磨，所以这样的巨大甲兽有着非常高的实用性。另外三招最常见的有比较简单的气合拳十万伏特冰光组合，也有气合拳岩崩特攻招的组合，还有替身后三特攻招的组合。这些组合的杀伤力很不错，而且由于选择面很高，对手也无法摸清是哪类配招。不过话说回来，使用龙舞的巨大甲兽在国内部分比赛中都是被禁止的，替身也在被禁的边缘，所以该战术往往不能很好的发挥。

冰雹天气是除冰系以外的PM在冰雹下每回合都会损失1/16的HP，此时招式“气象球”属性变为冰且威力加倍。由于没有特性效果为，所以要制造出冰雹只能依靠“冰雹”这一技能(场上下冰雹五回合)。适合冰雹的冰系PM数量很有限，并且冰系这个属性在抗性方面可以说是全属性中最差的(抗冰，怕火、岩、钢、斗)，全队属性弱点相当集中。另外，冰雹属于持续伤害性天气，这种天气只能靠放一次有效五回合的冰雹技能，很显然是不够的。因此相较其他三种天气队伍，冰雹队出现率非常之低，甚至一般被当作恶搞来使用。

在NetBattle对战平台上，“暴风雪”这一技能在冰雹下命中率由平时的70%变为必中。从效果来看，冰雹这一天气无疑是最有利于冰系的。冰雹队的弱点比较明显，冰系里面只有长毛猪勉强可以顶岩系，急冻鸟顶格斗系，所以常见的冰雹队基本都是由冰系的几个攻击PM而组成的，战术趋向以暴风雪快攻为主，冰系中特攻比较突出为帝牙海象、迷唇姐、冰神柱。而放冰雹的PM可以利用冰系中的NO.362鬼面冰以及铁甲贝来实行，两者速度中等，可以放完冰雹直接使用大爆炸，也可以撒菱配合暴风雪强攻突破。迷唇姐有恶魔之吻破盾，配合替身可以很好的保护自我兼打击对手，至于冰神柱和帝牙海象可以利用睡觉梦话来实行强攻。

冰雹队组队方面其他成员一般都以能够抵抗岩、格两系的比较多，而且要以联防为根本，由于帝牙海象本身特性可以抗火系攻击，所以如果冰雹队有帝牙海象，就可以抛开火系弱点来配队了。同时防止岩、格的PM有常见的三合一土偶，可以利用其来放冰雹，同时还可以大爆炸，或者可以逼迫对手交换从而寻找上场机会。其次还有尼多王和尼多后，得当使用效果也非常好。

最后还是要强调一下这样的冰雹队战术只存在于NetBattle平台上，BOT和GBA上这样的战术是不成立的。或者说本身冰雹这个技巧用处就不大，硬要说作用，那就是可以破起死回生和挣扎了。

天气战术中还有一些队伍是双天气甚至三天气型的。多天气队固然可以减少队伍的属性弱点等不利因素，还可以利用天气弥补PM的弱点（比如椰蛋树在雨天上场放晴或使用精神干扰，就达到很好的防火效果），但掌握好何时需要改变天气，用何种PM改变天气等由操控者决定的条件都需要非常丰富的经验和优秀的先读。总之天气战术说到这里算是告一段落了。

短接力

再来说说短接力战术。接力棒，这一招可以把由招式创造的，一下场就会消失的某些效果接到任一未失去战斗能力的队友身上。具体点说，强化、黑眼神、蜘蛛丝、替身、扎根、蓄气等技能都可以被接力。但如果我方被弱化、被诅咒、被黑眼神或蜘蛛丝捕获、被种上寄生种子、或者是听到了灭亡之歌等情况下，接力也会把这些一起



接了。另外吹飞、吼叫、挑拨、鼓掌、黑雾等技能也是破接力的好方法。但只要操作得当，这些不利因素我们都可以避免(当然不是说避免就能避免，那样接力队就无敌了)，所以接力的利还是大于弊的。以接力强化等有利方面为主要战术的队伍叫做接力队。而冗长的接力万一被对手破解，可能导致全队灭亡，所以这点也成为了接力队的极端现象。

而在快攻方面，短接力是种非常优秀的战术，通常是以接力速度给强化某一攻击的PM为目标。短接力主要接力的是速度，其次还有攻击突飞猛进的腹鼓等。接力相关战术已经在《口袋迷2》上介绍过了。而这里要说的是有快攻节奏的短接力。短接力战术基本整队只有一到两个PM实施接力，接力完毕后要做的就是给予接力目标最大范围或者最大威力的攻击。短接力要注意的显然就是弥补接力目标的缺点给予强化，而且短接力战术通常都是以接力速度为主，下面介绍几个短接力PM。首先说一下风速蝉，由于特性的增加速度，显然最大的目标就是给一些高攻击低速PM，通常他们本身可以强化攻击能力，比如会舞剑的圈圈熊和铁甲暴龙。一般情况利用替身和保护拖延回合而来增加速度,同时有机会的话还可以舞剑。攻击技巧可以遗传本系的银色风,在对手辅助PM前也可以客串一次攻击手,而银色风发动特效的话更是意外的收获。它还有飞行系技巧燕返和觉醒飞,飞行系打击面高于虫系技巧，且又是本系。风速蝉接力方面比较怕的是吹飞和吼叫，通常配合吸盘魔偶的隔音特性来实行这样的短接力战术，而至于这样战术最大的天敌莫过于盔甲鸟的吹飞，所以通常这样的短接力可以带个三磁怪来捕获盔甲鸟，而且三磁怪本身强化速度后也可以达到非常强大的速攻效果。在对战场上这样的短接力组合非常多，也非常实用。

巨钳螳螂的耐久不低，不过特性不加能力，但是有高速移动，同样也是接力速度的一个常用PM。它可以接力的内容比较多，但很怕三合一磁怪的捕获+觉醒火，所以一般情况接力高速移动更多，遇到磁铁可以利用接力棒来交换。例如速度加到198，高速移动一次可以快过速度种族值130极限速度的PM如化石翼龙等，巨钳螳螂的130的物攻击配合本系的钢翅膀和银色风威力也不错，高移后可以考虑直接强攻，遇到克制自己的可以接力逃跑，也不浪费高速移动的强化。而且钢翅膀和银色风的特效都是能力上升，如果发动了，那就是意外的收获。同时它还可以舍弃一招攻击技巧接力聚气或舞剑，聚气相比舞剑的优点就是如果被迫接力在特攻PM上，仍然有作为。与风速蝉相比，它的优势在于属性和攻击力，但不像蝉有加速特性保本。它同样要防止一些来干扰的PM，三磁怪吸盘魔偶等也可以配一个。



值得一提的是画画狗。它可以学所有招式，自然也可以学接力，可以接所有可以用来接的东西，比如只有它会的扎根+接力(扎根后己方不可交换，不会被强迫交换，每回合回复1/16)或和龙舞+接力等等。腹鼓接力是快攻的一大亮点，也是非常奏效的一种接力。由于不低的速度和命中率100%的催眠招蘑菇孢子，接力腹鼓非常容易成功，如果配合替身速度果的话，成功接力后，完全可能灭杀对方一队PM。这里画画狗基本不需要配合任何防吹吼PM，或者也可以配合个三磁怪捉钢鸟或者吸盘魔偶防吼。而这样的画画狗如果就是面对对方破接力PM上场，那么破接力PM被催眠，两回合不醒，导致的结果很可能是被灭队，这样的战术往往就是等待交换的空隙与对方盔甲鸟等吹吼黑雾PM正面交锋，还可以对着只有单招影子球的辅助月精灵时上场。

几次提到了吸盘魔偶，显然防止吼叫和灭亡歌是它的主要职责，也是它相比同样能接冥想的光

精灵的一大优势。除了冥想以外，它还可以接栅栏和影分身等，并且还有戏法、鼓掌和电磁波等干扰招，光之壁、反射盾、神秘守护等辅助招，并且接力队里防止破接力的挑拨它也可以使用。此外，它的特攻招式也比光精灵丰富多了。另外简单一提，很多接力队吸盘魔偶只是作为防吼和灭亡歌而使用的，即使没有任何强化技巧，它也可以作为接力的中转站。由于防吼和高特攻高速高打击面，它也可以作为被接力的对象，即使碰到对付不了的还能接力逃跑，这也是它的优点。

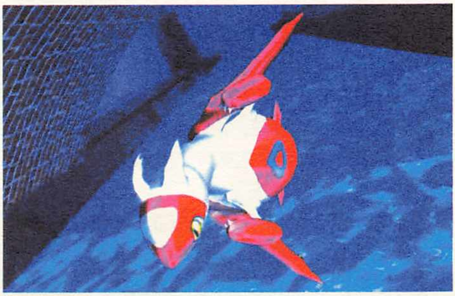
短接力战术也是一种战术理念的超越，使用短接力PM最重要的就是上场时机，特别是画画狗。而队伍组成方面选择比较少，基本上风速蝉、画画狗出现得较多。好了，短接力战术就说到这里。

灭亡歌

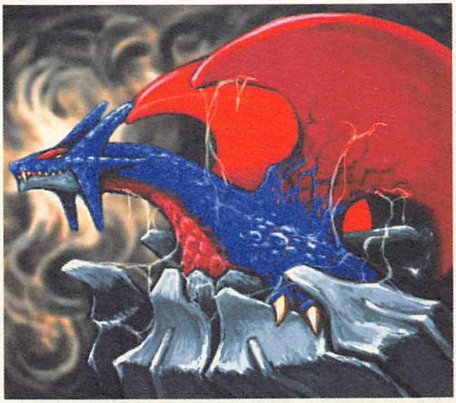
灭亡歌，使用以后双方进入灭亡歌状态，从灭亡歌状态开始倒计时3回合，3回合后如果不交换就成为濒死状态，可以穿过保护和替身，对隔音PM无效。从定义来看，只要对方被束缚了，并且施放灭亡歌PM能熬过3回合后交换，再强悍的PM都会缴械投降。

这里就比较有特色的要属梦妖，如果作为快攻，利用灭亡歌绝对少不了黑眼神。通常梦妖寻找的是无攻击能力的盾牌作为出场条件，由于本身抗性非常优异，所以非常容易寻找到这样的机会。无伤害上场时，先利用黑眼神捕获对手，随后可以施放灭亡歌，然后通过保护和分担痛苦来尽量减少自己的HP损失，为了防止吼叫和吹飞，这里还可以考虑把分担痛苦换成挑拨。

很多灭亡歌仅仅作为一种条件而快攻，例如玛利露利可以同时使用灭亡歌以及高威力的气合拳，气合拳发动仅仅依靠替身不一定可行，这里可以



考虑利用灭亡歌迫使对手交换来发动气合拳？而灭亡歌如何才能迫使对手交换呢？很简单，假设队伍中有捕获特性PM，很容易就可以压制对手，首先直接灭亡歌然后换上捕获特性PM（如果然翁和三地鼠），而随后对手提防该战术时，容易在灭亡歌的第一时间直接交换，也充分给予了玛利露利气合拳的大好时机。从这里可以看出，灭亡歌的攻击手段也可以通过别的方式来完成。另外，由于除了隔音特性外没有别的方法能防止灭亡歌，所以灭亡歌还是破强化兼赶对方下场的好方法。



从普遍战术意义上来讲，灭亡歌是破盾的一个特殊方法，而且一旦成功，对方的损失将是严重的。

自爆

快攻中有种看似比较消极的战术，那就是自爆战术。但看似消极，其实非常考验玩家的逻辑能力，即要判断对方残存和交换，又要考虑自杀条款（即双方都仅存一个PM的时候不可以使用自爆、大爆炸、临别礼物和灭亡歌等技巧）的限制。大爆炸，普通系，威力250，命中率100，使用后自身失去战斗能力，被爆炸攻击到的对手防御按减半算，即实际威力相当于500。毫无疑问，这招的威力相当强大，使用得当的话，很多情况下可以一换一。一旦炸掉对手的队医或主攻手等重要PM的话，其意义就不止一换一这么简单了。可以使用并带有爆炸的PM我们称之为炸弹。以炸弹作为破盾核心或者以队伍多数攻击是以爆炸形式为主流的战术被称为自爆战术，自爆在对付缺少钢岩鬼系PM的队伍时常常可以收到奇效。

爆炸队的战术不是一直炸炸炸，该炸时要当机



立断，不该炸时乱炸则得不偿失。会爆炸的PM有很多，其中速度较快的有顽皮弹、耿鬼和有叶绿素特性的晴天下的NO.275木天狗等，威力较大的有卡比兽、钢螃蟹、NO.076隆隆岩等。需要说明的是卡比兽会的不是大爆炸而是自爆(自爆：威力200，其余都和大爆炸一样)，但由于卡比兽是普通系，使用自爆有1.5倍的属性加成，所以它的自爆威力高达600。再加上卡比兽攻击不错，其自爆的实际威力比钢螃蟹的大爆炸还要大。因为有很多PM会爆炸，所以选择余地也比较大。

用保护和高速替身也是反炸弹的一种方式，因此在可能拥有这些招式的PM面前爆炸时要小心，免得自己牺牲了一只PM，人家毫发无损或者只掉了25%的HP。针对保护，完全只有靠先读，而且按照保护的特点屡次使用会失败。这里说到隆隆岩这个PM，首先本身可以使用岩石爆破这个技巧来破解替身，此外对保护如果先读没问题，更可以无理由赚取一个替身，作为炸弹，隆隆岩非常实用，因为除了大爆炸，它其他方面都被铁甲暴龙盖过去了。

爆炸PM普遍速度不高，而速度高的PM爆炸威力又不大,这点使得大多爆炸战术容易受到牵制。先是中等速度的太阳岩、铁甲贝和鬼面冰，他们的

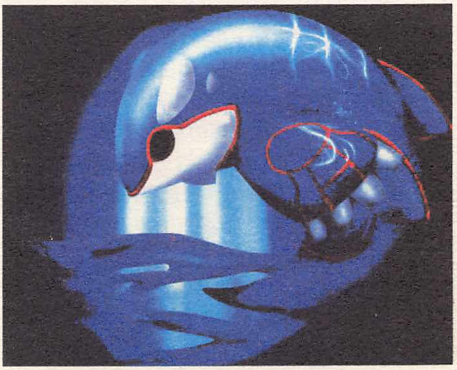


爆炸威力比较可观，所以后两者可以先撒菱后爆炸，而太阳岩可以作为专爱游击。前文已经提到过。对于爆炸第一速度的顽皮弹来说，美中不足的就是那威力实在不敢恭维，假设极限速度满攻击的情况下，物理攻击才199，最常见的特盾幸福蛋都无法炸死，所以带有大爆炸的顽皮弹使用专爱头巾也很不错，首先增强的爆炸威力，其次因为其属性关系，打击一些飞行系的盾牌还是有良好的效果。比如在盔甲鸟面前直接按下大爆炸，而对方为了防止盔甲鸟被十万伏特杀伤而换上幸福蛋。从而这里就可以看出，对方上特盾来抵挡却不幸被先读，对他来说损失一个超强的特盾。而如果队伍仅仅是以幸福蛋作为特盾的话，这个时候再换上高特攻PM，就可以从中找到攻击的机会了。这里就充分体现了炸弹破盾的地方。所以充分使用爆炸的特点，以及特攻型PM爆炸配合高威力特攻PM是一个很好的组队思路，类似的组合还有鬼面冰爆炸配合迷唇姐上场。



假设对方常常为了防止爆炸而出一些钢系盾牌，常见的盔甲鸟佛烈托斯，但有时候三磁怪捕获钢系比较困难。如果知道对手有这几个钢系的盾牌，此时炸弹这里可以义无返顾的爆炸，对手很可能交换钢盾来抵挡，虽然炸不死对方（炸死了最好了^^），而爆炸PM身亡后就立即换上三磁怪，使得对方钢系盾牌无法逃脱，也起到了爆炸的效果。这也是一种对战中破盾的技巧。当然如果对方是换鬼抵抗爆炸就得不偿失了。

还有一种反炸弹的方法是依靠“潮湿”特性，场上有拥有这种特性的PM存在时，双方都无法自爆或大爆炸。这种方法很少见，因为基本上没有



人专门为了防炸弹准备一个潮湿特性的PM在队里，但这种方法可以说是完全无解。不过自己爆炸不能也没有什么亏损，总比对手保护一下要来的好，所以完全可以无视这个特性，大不了换人就是了。

在二对二的战斗中，炸弹是相当可怕的。自爆和大爆炸都是全体攻击，即对场上除自己以外的三个PM都有同样的效果。在会爆炸的PM中，本身可以抵御爆炸的着实不少，如佛烈托斯、大钢蛇、岩神柱和耿鬼等。己方的爆炸对它们伤害很小或是根本没有伤害，而它们一次爆炸很多情况下可以重创甚至是直接秒掉对方的2只PM，即所谓“一换二”。如果爆炸会对己方不能抵御爆炸的PM产生较大影响，那么可以给它们配上保护，己方2只PM交替保护+爆炸也是很难缠的。

爆战术在队里带一两只不爆炸的盾牌或者队医也是不错的选择，如果碰上一些抗炸手段较多的队伍时会比较尴尬。使用得当的话，自爆队是非常强大的。但如果被对手先读而白白送掉数只PM的话，剩下的几只基本上也无力回天了。所以说自爆队是一个强大与脆弱并存的存在。

快攻战术基本讲完了，如果还有什么战术，基本也算是延伸战术。快攻所掌握的已经不仅仅是那些说了老掉牙的先读和技术，更重要的是对战节奏，任何快攻战术在组队环节中如果发现有拖慢节奏的PM，尽量换掉，拖慢节奏是快攻的最大忌讳，也是最大弊端。

消耗篇

在日常的对战中，消耗战术也占有一席非常重要的地位，说白了，消耗就是磨时间，磨耐性。首先消耗战术对玩家的要求是不但要有技术，还需要有一些平和的心态。一场消耗战达到上百甚至数百回合是很正常的，如果一方玩家由于没有耐心而着急，那么显然对着急的一方不利。消耗战术首先要做到的是抱着一颗平常心去打。

消耗战术基本是玩家一些自定规则后的产物，因为最原始的GBA上打神兽战一直是速战速决型，消耗战术几乎不存在，即使存在，也很容易败局，所以在国内比赛规则中禁止一些神兽和太过影响平衡的PM后，消耗战术才初露锋芒。消耗战术的种类没有快攻那么多，主要是以剧毒和钉子而展开的分支战术。分支战术比如常见的沙暴队，还有一些另类的耗PP的战术也可以称的上是消耗。消耗的战术虽然没有快攻丰富，但实际对战中变化却非常多，下面详细说一下消耗战术的理论方面。

消耗战术的基础普遍是高耐久的PM，也就是常常说的盾牌。顾名思义，盾牌就是在队伍中起防御作用，一支优秀的队伍在攻击之外，防御方面也是不可或缺。用作防守的PM可以分为能力盾和属性盾。作为一个盾牌，光能挨打显然是不够的，谁都不想在队里放一个耐久特高恢复能力特强光能耗对手PP的PM吧，因此盾牌在队内一般有它其他的作用。另外，盾牌不仅需要耐久高，还有一个属性的要求。

先拿物理盾牌来说，最典型的物理盾牌盔甲鸟虽然防御种族值高达140，但HP只有65，使得它的物理耐久数值并不是很高，之所以能作为盾牌是





因为它的属性---钢+飞行。这个复合属性堪称物理抗性第一：不但物理方面没有弱点，还抵抗飞、虫、鬼、钢、普通五大物攻属性，毒系和地面系对它更是完全无效。除了抵抗攻击，它还可以用撒菱和吹飞/吼叫逼对手换人，所以盔甲鸟几乎可以说是最好的物理盾牌。类似的有佛烈托斯，防御跟盔甲鸟一样都是140，但它的HP是75，所以佛烈托斯的物理耐久在数值上比盔甲鸟要高。佛烈托斯的属性是钢+虫，同样没有物理弱点，抵抗虫、鬼、钢、普通四个物攻属性，毒系完全无效。在物理抗性上，佛烈托斯虽然也很不错，但明显略输于盔甲鸟，所以在一般情况下，选择盔甲鸟作为物盾的人还是比佛烈托斯多多了。不过佛烈托斯也不是盔甲鸟的附庸：它也可以撒菱，并且可以用高速旋转清除对手的撒菱，并且它还会光之壁和反射盾等很不错的辅助招式，攻击不低的它用大爆炸对对手的威胁也相当大。

最常见最好用的特盾非幸福蛋莫属。幸福蛋的HP种族是全386最高的255，特防也高达135，特殊耐久位居全386第一，远远超出不考虑未进化形态排名第二的冰神柱。幸福蛋的属性是纯粹的普通系，没有特殊弱点也没有特殊抗性。但在它超高



的特殊耐久面前，没有特殊抗性不很重要，没有特殊弱点就是一个极大的优势了。TV里的幸福蛋就是医生，游戏里也一样。它的芳香疗法可以解除全队的异常状态，遗传技巧许愿招式可以为队友补血。由于地球投等固定伤害的招式和电磁波、剧毒等施加状态的招式，它的主动能力也相当不错；卡比兽和幸福蛋类似，也是高特防高血类型，不过它的特防和血都比幸福蛋的要低，所以特耐也低了不少。但攻击方面卡比兽可就强多了：它的攻击种族值高达110，本系的报恩威力巨大，影子球、地震、岩崩和气合拳等各系终极招式一应俱全，使用得当的话它会比幸福蛋更加难缠；冰神柱的特防种族值高达200，HP80也不错，实际



特耐仅次于幸福蛋和它的未进化型吉利蛋，并且纯冰系的特殊弱点只有火，但可以抵抗冰。把它放在雨天下的话，不但能够弥补火系的弱点，还可以使本身使用的雷电必中，因此冰神柱作为特殊盾牌相当合适。冰神柱的特攻很不错，作为冰系还会电系招式扩充打击面，算是很难得了；荷叶鸭有“消耗之王”的称号。它的特殊耐久很不错，再加上属性是水+草，没有特殊弱点，比较可惜的是特殊抗性也较为缺乏，只能4倍抵抗水。寄生种子这个技巧是它消耗的必备技巧，寄生种子+剩饭+接雨盆+亿万吸的荷叶鸭有打不死之称。它的特攻不错，冲浪冰光觉醒草火拳电拳有非常大的发挥余地。如果努力全分耐久，还可以选择固定伤害的地球投作为主动招。

有些盾牌的耐久并不算高，但他们的属性完全可以弥补耐久不足的缺点，这种盾牌，我们就称之为属性盾，如NO.110双弹瓦斯、NO.344三合



一土偶、NO.171电灯鱼等等。双弹瓦斯是纯毒系，本身可以抵抗虫系和格斗系，再加上浮游的特性使它完全无视毒系唯一的物理弱点——地面系，所以它几乎可以称为最完美的物理属性盾。它的两攻都不低，招式也算丰富，还有鬼火等干扰招和分担痛苦等回血招，黑雾破强化也很常见，时不时的大爆炸更是令人防不胜防。三合一土偶的属性为超能+地面，特性和双弹瓦斯一样是浮游。它本身的属性可以抵抗岩石系和格斗系，特性完全无视地面系，是所有PM中唯一可以抵抗地面+岩石+格斗这三大热门物理攻击属性的PM。它的两攻还算可以，本系的精神干扰威胁到大部分不带觉醒鬼/影子球的格斗系，地震和影子球打击面也很不错。因为浮游特性，它还是唯一可以上场不踩钉子而扫掉钉子的PM，宇宙力量和光之壁反射盾等技能是它作为盾牌更大的保证。电灯鱼的属性是水+电，除了HP很高外，它其他的能力都不怎么样。不过在特殊抗性方面，它非常优秀：属性上抵抗水、冰、火，特性蓄电使电系招对它非但无效还能恢复25%的HP。它的特殊弱点只有一个草，但草系技能出现得较少，威力又没什么大的，终极技能阳光烈焰限制又相当多，因此草系的威胁并不大。它的特攻还算可以，水冰电的招式打击面也相当不错。另外可疑光和电磁波等干扰招式也占了一席之地。

很多盾牌往往容易陷入双刀PM的强攻中，而设计游戏平衡点就在于有双刀攻击PM，必然也有相对的双面防守PM，一般称为二盾，不过二盾大多都是需要属性支持的，否则几乎就等于无法攻破了。就以NO.245水君为例，纯水系没有物理弱点。基本努力分配都是以物耐为主，而水君属性上抵抗火，还是对付火焰鸡和血翼飞龙等双刀流的中坚盾牌，此外，吼叫也是它擅长的招式。努力极限物耐的水君冥想后两边耐久都非常高，它不低的特攻也能得到很好的加成，这样的水君很容易在临败的时候反败为胜。它的特性是压力，对手作用于它的招式PP值耗费2倍，是相当适合盾牌的特性。由于特性的关系，物理抗性虽比盔甲鸟差远了，但是单算物理耐久和特性的话，水君的强度已经远远超越了盔甲鸟，不容易被捕获也是一个优点，可惜只会吼叫不会吹飞稍微有点美中不足（连起风都会，为啥不会吹飞…）。此外声明一点，冥想水君作战价值非常之高，比赛中一般都是禁止的。通常玩家会比较忌讳冥想水君的出场，所以这里仅介绍其强度。

其他的双盾也简单介绍一下：木乃伊两防种族值高达130，虽然HP只有40，但鬼火和痛苦平分等损人利己的技能和不错的抗性还有压力的特性让它成为优秀的二盾。它有鬼火和可疑光等干扰技能，有气合拳和影子球等攻击技能，耐久高的它配合黑眼神这个使对手不能交换的招式来消耗更是强悍。化石花的能力上除了速度其他都很不错，作为盾牌，本系的岩崩对暴鲤龙和血翼飞龙的威胁都不小。钢神柱两防都高达150，HP是80，总体耐久在全386里仅次于幸福蛋和NO.249陆基亚。虽然弱点火、地、斗都相当常见，但纯钢系的钢神柱可以抵抗12个属性，算是相当不错了，还可以无视剧毒的消耗。钢神柱的两攻种族值是75，虽然不算高，对于一个盾牌来说倒也足够了。类似于诅咒冰神柱，诅咒钢神柱也可以发挥很出色的效果。

通过充实的理论，通常消耗战术配合恢复技巧更容易消耗，消耗技巧方面基本都是以剧毒为首的消耗，而这种边回复边消耗也是常见方法。



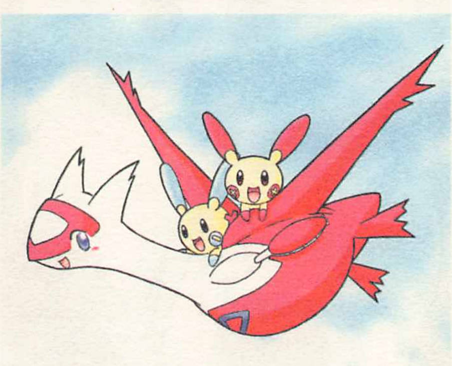
剧毒

剧毒本身就是一中牵制性质兼并杀伤力的技巧，在攻击之余的剧毒可以辅助攻击，而单纯剧毒攻击能力又薄弱，自然剧毒配合回复技巧最实在，这个战术非常简单，有快速回复技巧的盾牌技能都可以实行，典型的如幸福蛋高特耐配合剧毒和生蛋，同时本身有地球投的存在，作为消耗战术，是一个非常优越的条件。类似的巨奶牛同样也可以实施该战术。巨奶牛的物耐比幸福蛋高但特耐要低，实战价值两者各有所长。

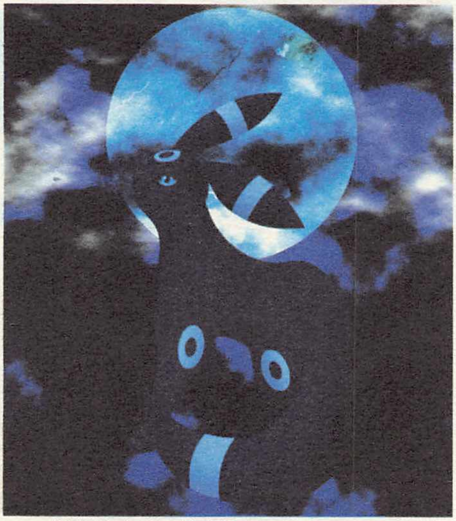
打落

打落这个技巧是攻击力20的恶系技巧，命中后可以使对方失去携带的道具，对“粘着”特性的PM无效。在道具面前实行打落是一种优秀的战术，更重要的是打落属于攻击技巧（虽然靠的是它的附带效果），所以该技巧无法被挑拨。它的效果非常出色，但是打落PM由于能力问题，以及技巧需求量不多，所以适合打落的实在不多。

先以有回复技巧的胡地来说，虽然胡地耐力根本无法盾牌相比，但是当对手一个能被胡地高特攻秒杀的对手时，对手基本会换出抗击胡地的特盾牌，而如果先读打掉了一个剩饭，相反削弱对方的回复力也就变相削减对手的防御能力。再说同样有自我再生和打落的地狱超人，地狱超人的种族仅仅380，耐久比胡地是高了点，但比起其他盾牌更无优势可言。地狱超人优点就在于他的属性，刚才说过，作盾牌也要看属性，这里重要的是他有三个无效抗性，即普通、格斗和超能，所以打掉剩饭后下毒并不断自我再生消耗是逼人下场的好方法，面对队医也是个最好的上场机会（快乐奶牛作为队医一般只带地球投作为攻招）。最后一招可以选择固定伤害地球投或者黑夜魔影，也可以使用影子球。总之此类地狱超人就是在属性的优势下才能发挥，在快攻队中作为很小。



钉子



撒菱这个技巧前文提过，在场上有钉子的情况下每次交换都要折损一定HP，自然不好受。而撒菱PM单纯的撒菱可以说很不明智，一定要有其他主动招来牵制对手，以便先读对方交换而撒菱才是上道。

撒菱可以撒三次，一次、两次、三次的伤害依次为12.5%、16.7%、25%，能撒三次菱固然好，不能的话撒两次可以破解对方的起死回生战术：起死回生战术一般情况都是利用4次25%HP的替身而完成的，如果撒了三次菱，效果最多可以使对手少替身一次，而如果撒两次菱的话，对手的HP就无法保证起死回生战术的最高伤害，这样也就等于变相的破解对手的战术。

适合撒菱的PM自然是以盔甲鸟为首，很多人为了防止三磁怪的捕杀，上场先吹飞或替身来试探对手。如果想反磁铁并撒菱的话佛烈托斯要强于盔甲鸟：虽然同为钢系，但是佛烈托斯先读地震的话可以直接秒掉三磁怪，后读光墙也可以防止。它最大的优势在于撒钉子和高速旋转扫钉子共存，更适合消耗队反消耗的风格。具体方法使用不难，不过这样配的最大的缺点就是无法伤害到飞行系和浮游特性，所以队伍里配木乃伊之类防耿鬼并防止对方的高速旋转比较常见，两者组



合方面非常好用。其次还有一些撒菱PM大多有独特的战术，比如千针鱼可以地狱同行配合撒菱，恶魔仙人掌可以利用寄生种子来配合撒菱，战术类似核果兽的铁甲贝更可以针对血翼飞龙等PM。

寄生种子

寄生种子除了画画狗以外都是草系PM使用的，当然不是说草系PM都会使用寄生种子，化石花就是其中之一。寄生种子，每回合吸收对方HP的1/8恢复自己体力，对草系PM无效，所以寄生种子的盲点无疑就是草系PM。一般使用寄生种子的PM都需要一招来伤害到草系PM，比如荷叶鸭冰冻光线和妙蛙花的泥爆弹等。

最常见的寄生种子PM莫过于荷叶鸭。水+草的属性几乎在所有水系面前都游刃有余，水系能保证对付它的基本也只有毒刺水母了（连鲤鱼龙都可能被种上种子后电拳做掉）。配招方面寄生种子基本必备，剩下三招可以配求雨+两特攻招、可以三特攻招、可以求雨+保护+一特攻招、还可以睡觉反击保护什么的，总之选择面非常广，也让人很难猜透。

诅咒

这里的诅咒指的是鬼系PM使用的诅咒，即以自己一半HP作为代价将对方陷入诅咒状态，诅咒状态中每回合HP减少1/4，交换后诅咒状态消失，诅咒状态对替身无效，没有任何属性和特性免疫诅咒。从定义来看，很显然诅咒就是以血换血的战术，通常情况下没有高耐力的确不敢乱诅咒，而且交换就失效，所以通常配合黑眼神使用。

最适合该战术的自然是木乃伊，一般情况先用黑眼神捕获对手，诅咒队伍然后反复睡觉回复，针对替身所以一个攻招是必要的，一般选用地球投或黑夜魔影，此外诅咒状态可以被接力，很多时候破接力方法，消极点也可以使用诅咒，或许可以起到良好的作用，比如对方已经接力了扎根。这里关系到一个逻辑问题，首先要看你的HP和对手换值不值得，其次在对自己不构成任何伤害的PM面前，诅咒PM完全可以占便宜。还有种诅咒战术是配合分担痛苦的恢复来实行的。该战术牵涉方面比较多，这里就不详细说了。

恨

一种另类的消耗战术，首先这类消耗PM消耗的是对手的PP而不是HP，PP对于消耗战术后期来说，绝对是起到胜负关键的作用。假设两队实力差不多的消耗玩家在实施消耗战，显然招式PP多的更有利，所以消耗PP也是消耗战术的一个重要环节。由于通过压力特性的消耗PP可以在常规消耗战术中潜移默化，这里主要说的是如何利用恨来消耗PP。

恨，使用后可以消耗对方最后一次使用技巧2到5点PP，那消耗PP需要消耗些什么技巧？很容易发现，消耗战中队医起到的作用是举足轻重的，消耗治疗铃铛和芳香治疗才是上道。其次还可以消耗一些高威力技巧，比如高压水泵、大字火这些常用的技巧。

由于普通的队医都不敢在耿鬼面前停留太久，所以耿鬼的恨不太容易成功磨掉铃铛芳香的PP。这里先说九尾的恨，要逼迫使用治疗，肯定需要给对手施加状态，一般使用最有杀伤力的剧毒，同时剧毒的盲点钢系还有九尾的本系的火焰喷射来弥补，自然队医方面除了霸王花，都不算太怕火攻，防止队医施加状态，可以考虑配合个替身，在替身剧毒来回消磨下，等到队医生不能忍受而使用治疗的时候，那下回合就可以使用根了，运





气好一下子消耗5点可打击不小。不过对于经验丰富的对手来说，他可能交换，所以替身还可能保全，再次释放剧毒也是种不为过的方法，同样屡次被九尾干扰，即使不用根，也可以达到干扰他全队的作用。由于有替身的存在，九尾的HP努力势必要把HP上限加到338，这样从满HP配合剩饭可以发动5次替身，速度只要适量就可以了，其余均选择耐久。而对于替身后换上的攻击PM可以观察使用招，比如换上化石翼龙面对有替身的九尾，考虑岩崩地震的PP上限都不算多，可以直接用根，被打破替身时，PP也被根消耗，然后从容下场。从这里看来，消耗PP的前提还是要以剧毒为主，也是剧毒的分支战术之一。

沙暴

来说一下消耗式的沙暴，这里的沙暴队就没必要考虑全部钢岩地属性了，必须适当属性联防。岩和地都怕水和草，钢和岩都怕地和格斗，所以沙暴队的属性弱点主要集中在水、草、地、斗四属性。如何抵抗这四个属性也就是沙暴队的首要问题。为此，我们可以选择一些属性抗性比较优秀的PM，如抗草且无效地面的盔甲鸟，抗格斗且无效地面的三合一土偶等。另外，钢、岩属性的所有PM均无法抵抗格斗系，地面系中主要用来挡格斗的有三合一土偶和NO.207天蝎。但三合一土偶被赫拉克罗斯的百万大角和逾珈猴的影子球盯得死死的，天蝎能力又较低，所以在沙暴队中选择抗格斗、抗虫、不怕幽灵还无视地面且耐久不低的叉字蝠和双弹瓦斯的人也相当常见。同样防止水系的可以考虑无视沙暴的沼王，也可以选择水精灵或荷叶鸭。这里队医也必须要有一个，一般幸福蛋的存在还是比较万能，无视一切特攻自然不需要害怕属性，对于战术来说，先抛开幸福蛋，况且大多规则对其有限制。普遍大奶罐不错，其次霸王花能防水防草防格斗也是不错的属性，还有礼物技巧寄生种子的回复。

消耗沙暴队可以说是上述所有消耗战术体系的综合，首先在没有在形同没有剩饭的对手面前，如果再施加剧毒外加释放钉子，恐怕非改变天气很难抵挡。打落更可以让对手每回合都被沙暴影响，而且钢岩地中就有化石蝎和镰刀盔可以使用打落，也就如同撒菱，基本上是先读使用更能给对方意外的打击，如果对手不想损伤遇到打落PM就回换上被打落者，这个时候气合拳是个最好的选择。诅咒和根的条件就不太适合沙暴队，所以通常不太用。

类似的战术没有可说性，以上战术基本都是和前文说的一样。而这里寄生种子消耗却是比较独到的，在沙暴内使用寄生种子显然进一步消耗了对手HP而又使自身得到回复，这里来说说沙暴内一独特的成员——恶魔仙人掌。首先它能无视沙子的伤害，并且还有寄生种子，配合替身，战术相当好。不过关键在于耐久的确不怎么高。而且速度也不支持这么做，不过速度这个概念本身就是超过一部分PM就够了，多出来则是浪费，一般情况无速度的大奶罐236的速度是不加速度努PM的极限速度了。虽然恶魔仙人掌速度无法到达236，但是速度超越200，却可以超过不少辅助PM，即



替身配合种子的战术在恶魔仙人掌身上依然可以实行，而对手如果保全了恶魔仙人掌的替身，那么就可以发动强烈的气合拳，而如果反复攻击，在沙暴中损伤比平时更快。作为最后一招弥补盲点通常使用雷电拳觉醒冰觉醒恶择一。恶魔仙人掌作为消耗型沙暴队的主攻兼井消耗手，实在是非常强大，或许平时出境率并不是很高，但是在沙暴中，被种子牵制损伤HP可不好受。不过强大的背后自然有防御能力比较弱的缺点，适当寻找时机上场，可以将这个PM能力发挥及至。

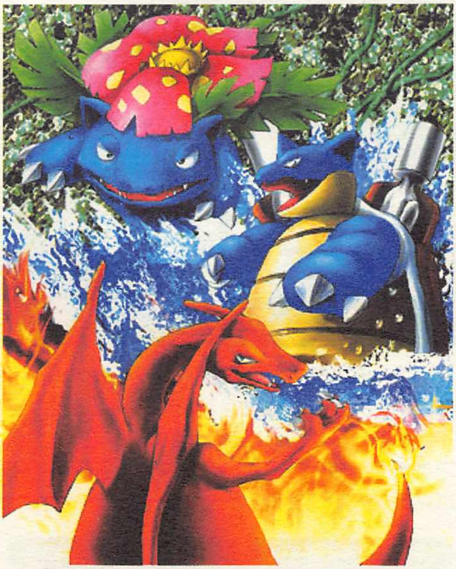
至于组队方面，巨大甲兽和队医是必不可少的，前者是天气的必要条件，后者是消耗战的资本，其他4个PM完全看个人爱好，刚才说道的恶魔仙人掌，作为消耗队中的主攻手，显然巨大甲兽也可以做到，但是如果规则限制替身显然就行不通。如何舍取，完全看玩家的个人爱好以及战术趋向。

消耗战术基本就是这些了，还有一些类似的技巧比如鬼火等，干扰性都大于消耗性，所以不属于这里的范围。对于消耗战术来说，没有打上百回合的心态基本已经败了一半。要熟练运用消耗技巧，重要的是要磨练自己的心态。



辅助篇

战术大致就分快攻和消耗，两者可以掺杂一队的综合队伍也非常的多见。从上面可以看到，很多战术都需要一些PM来辅佐才可以完成，典型的就是消耗队伍基本上每队都必须携带一个队医PM，所以纯辅助PM组成一队无法体现作用，但相应的运用在别的队伍中，发挥的效果可能远远超越其他PM的作用。



显然辅助PM的作用是非常多的，但也没有万能的辅助PM，通常辅助PM都是各取所需的，也有的辅助PM是攻击PM或者消耗PM兼职的，所以辅助PM的定义范围比较大。而辅助战术从最常见的队医可以看出，辅助PM也可以成为一队的核心。队伍需要何种的辅助呢？因为给对方可能给队伍带来任何麻烦状态，所以防御辅助比较是最经常使用的辅助方法，其中主要是队医和工兵的辅助。其次还有辅助自队攻击的方法，例如捕获接力、干扰攻击等。比较偏门的分支战术牺牲自杀辅助（详细后面说）。辅助战术大多都是在速攻PM和消耗PM中取得的，虽然不算种战术，但是也是队伍的重要组成部分。

队医

队医也是大家比较熟知的，能够治疗全队PM的异常状态，使用的技巧为治愈之铃或芳香疗法，这两个技能区别在于治愈之铃对隔音特性的PM无效。会使用此种技能的PM称为队医。队医的作用



是以治疗异常状态为主，其他方面也需要丰富的招式样辅助。

最典型的队医莫过于幸福蛋了：超级高的耐久、施加异常状态的电磁波和剧毒、稳定伤害的地球投、回血速度一流的生蛋、下场自动解除异常状态的特性，怎么看怎么符合一个队医的身份。NO.241巨奶牛是幸福蛋之后的第二代队医。它的物耐比幸福蛋高多了，特耐虽较低不过也很可观，厚脂肪特性抵抗火冰也弥补了这一点。它会喝奶这一招，作用和幸福蛋的生蛋一样都是回复HP50%，幸福蛋会的电磁波、剧毒和地球投等招它都可以使用，并且它的攻击和速度都不低。这两者在很多情况下可以掌握主动，所以作为队医，是再适合不过了。

另外一个较有名的队医是霸王花。它有麻痹粉、催眠粉等干扰技巧和亿万威力吸取、寄生种子和光合作用等回复技能，两攻和耐久和很不错，属性上还可以无视剧毒和寄生种子，所以也是队医不错的人选。但是它的属性弱点较多，无形中把耐久拉下去了不少，再加上回复技能PP不够，它的出现率不如幸福蛋和巨奶牛。在晴天下，它的特性叶绿素使速度翻倍，草系最强攻击招阳光烈焰不需蓄力便可发出，并且光合作用可以回复2/3HP，所以晴天战术中霸王花也是一个不错的特攻手兼职队医。

比较少用的队医比如NO.210布鲁皇，高物攻，还有电磁波干扰，和巨奶牛不同的是，他没有固定的回复技巧，所以是以强攻为主的战术，治疗状态则是客串使用。俗话说布鲁皇的治愈之铃仅仅作为精神回复而使用的，所以他的客串性极强。因为本身的高物理攻击对于对手来说就是种威胁，所以大可不必在意他没有回复技巧。当然也可以通过其他PM许愿协助回复，威吓特性也使得布鲁皇不怎么容易被杀。还有优雅猫，虽然能力各方面低下，但是它可以使用接力棒，所以理所当然的成为了接力队中的医生兼强化PM，不过由于接力队中重要成员吸盘魔偶是隔音特性，所以无法治疗，这里也是要注意一下的，使用率也不算高，但仍有人使用，效果还算一般。

而NO.108大舌头、NO.047派拉斯特等PM。因为能力低下，在一般的比赛中它们出现得较少，在这里就不详细介绍了。

工兵

工兵在队里也扮演着一个比较重要的角色。所谓工兵，就是指可以使用高速旋转这一招摆脱撒菱、寄生种子、旋涡、火旋涡、卷紧、勒住、沙地狱、贝壳夹等技能束缚的PM，当然并不是所有可以使用这招的PM都适合这招。跟摆脱其他的招数比起来，摆脱撒菱是最有价值的。不管撒菱几次，一次高速旋转就可以把它们全部清除。常见的工兵有佛烈托斯、轮子象和三合一土偶。此外，NO.009水箭龟和铁甲贝等PM也很适合清除钉子，宝石海星和NO.348化石巨蝎等PM也偶尔见到。

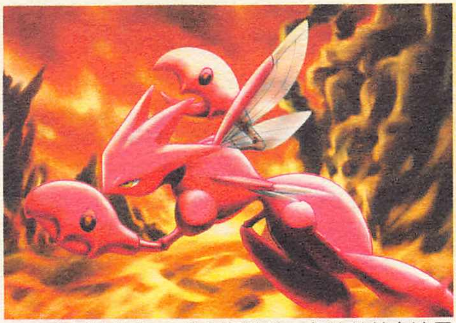


工兵要注意的是鬼系PM。如果在高速的回合对手换上鬼系，那么高速旋转对鬼系无效果，且不能清除钉子。因此带影子球打鬼的三合一土偶之类是很不错的选择，也可以携带本系的精神干扰克制最常见的耿鬼。

干扰

所谓干扰，就是想尽任何方法阻碍对手的行动。适合该类战术的常见PM有NO.169叉字蝠、NO.189毽子棉、NO.38九尾等。

叉字蝠速度种族值高达130。它可以使用黑雾，作用是使双方能力变化全部复原。也就是说如果对手强化过，叉字蝠使用黑雾的话就可以破掉对手的强化成果。并且叉字蝠的速度非常快，对使用黑雾的PM来说，速度快就意味着在被攻击之前可以先破掉对手的强化（破解龙舞时要非常小心），使自己的损失减到最小。另外，叉字蝠常用的干扰招还有使对方混乱的可疑光和使对手不能使用辅助技能的挑拨，并且它的属性、耐久数值和进攻能力都很不错。



毽子棉速度110也是很快的，相比特性在这里不怎么实用，一般不会为了毽子棉的速度刻意使用晴天队。它有干扰技巧鼓掌，可以使对手2−6回合只能使用同一招式，另外它还有催眠粉、麻痹粉等施加异常状态的干扰技巧，寄生种子+高速度替身可以让对手越打越郁闷。由于毽子棉的攻击力非常低，所以干扰的同时很难兼顾攻击，很容易被对手反复交换而破解，所以很多情况有带剧毒等消耗性技巧。

九尾速度是100，属于中等偏上类型。它有使对方烧伤的鬼火、使对方混乱的可疑光、使对方睡眠的催眠术、还有消耗对方PP的怨恨。还有封印配合怨恨的干扰组合，常常可以针对对方队医或者干扰手下手干扰。

这一系通常都是阻挠对手战术，在破解对手战术方面有极强的意义，同样还有其他方法，比如通过灭亡歌，也可以完成干扰。在干扰战术中，充分体现的就是如何去破解对手，强攻也可以达到目的，所以干扰存在的形式是多变的。

封锁

混乱状态下，对手每回合50%的概率不能出招



且攻击自己；麻痹状态下，对手速度变为原来的1/4且每回合25%的概率麻痹不动。此外还有着迷，作用是使异性别的对手每回合50%的概率不能出招。给对方的PM施加以上一种或几种有一定概率不能出招的状态叫做封锁。如果你速度快过对手，还可以使用有一定概率使对手害怕而当回合不能出招的技能，如岩崩等，这些招式同样可以起到封锁的效果。麻痹、混乱、着迷、胆怯这4种状态同时使对手命中两个或两个以上都成为封锁战术，也是干扰战术的一种。

封锁战术比较典型的是虚张声势配合电磁波的顽皮弹，它利用高速度，不断替身等对手攻击自己或麻痹不动，赚了一个替身后，就可以攻击对手了，很多PM就是这样被磨死的。胆怯效果，只能由直接攻击达成的，最典型的就是土龙。由于土龙的天恩特性，头突和岩崩使对手胆怯的几率达到60%，配合电磁波的效果，很容易形成封锁，而这样的情况下，对手很可能连动都没动就被一下下的消耗而亡。

封锁战术在实施的前几层次非常不容易，在普遍情况下还是需要有足够的耐力支持，如果有办法致使对方麻痹，那么速度方面可以不是很在意，很多情况封锁战术都是先读使用的。不到万不得已的情况，直接使用就是封锁战术的大忌，虽然说封锁战术前期有运气的成分，而如果利用替身来保护自己,也可以作到非常安全的封锁。

捕获

有些PM的特性或招式可以使对方不能换人，从而达到捕获的作用，这样的PM，我们称之为捕获手。捕获的意义非常大，PM的对战最基本的就是自由交换决定战术变化，而捕获的作用就是限制对手交换从而发展战术，捕获到对自己无威胁



的对手可以无视对手安心做自己的事，例如攻击、强化、接力、恢复、鬼系诅咒、催眠+食梦等。当然要是对手换个克星上来还是趁早下场得了……

捕获一般情况分两种，一种是依靠特性捕获，另外是依靠技巧来捕获。

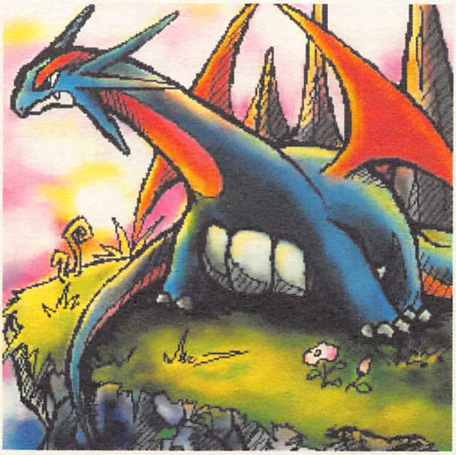
依靠特性的捕获手常见的有NO.202果然翁、NO.051三地鼠、NO.082三合一磁怪等。果然翁的特性踩影子可以使任何对手均无法交换。它虽然不能主动进攻，但190的超高血量配合鼓掌和反击/镜反可以很容易地屈死对手。三地鼠的特性是沙地狱，可以使飞行系和浮游特性以外的对手无法交换。它的速度种族值高达120，攻击80也不低，本系地震的打击面、命中率和威力都很高。多数火系和电系物理耐久较低且被地面系克制，它们一旦被三地鼠盯上了就很难逃脱。不过速度高于三地鼠的雷精灵和顽皮弹不能轻易捕获，雷精灵的话可以先手觉醒水草冰做掉三地鼠或接力棒接出盾牌，顽皮弹虽然不能接力，但也可以直接炸掉一换一。另外，任何速度低于三地鼠的PM一旦在HP不够的时候被三地鼠捕获，基本上也是在劫难逃。三合一磁怪的磁力特性比起果然翁和三地鼠来就要差很多了：只能使钢系的对手无法交换。它的属性是电+钢，特攻高达120，本系的十万伏特是最常见的钢系物盾盔甲鸟的死敌，也因此也使它赢得了“钢鸟杀手”的称号。它还可以带上觉醒火打击四倍被火克的佛烈托斯和巨钳螳螂，还有电系技能无效的大钢蛇。由于属性上四倍抵抗钢，完全无视毒，专爱彗星拳或者毒炸弹的钢螃蟹被它捕获了也难逃一死。不过它四倍被地面系克，因此上场捕获的时候要非常小心对手先读使用地震或觉醒地。

用捕获招式作为主要战术的最常见的PM是NO.197月精灵。月精灵可以用黑眼神这一招使任何对手无法交换，并且捕获效果还能被接力给队友。月精灵耐久非常之高，还有许愿、月光和睡觉等回血招和诅咒、影分身等强化技能，还可以抓住对手后用剧毒慢慢消耗，必要时还可以攻击，例如诅咒+影子球。对月精灵来说，黑眼神是既可以方便队友又能方便自己的好招式。挑拨在捕获战术中起到决定性作用，因为对方也会想尽办法阻挠你捕获，比如强攻吼叫吹飞是最常见的，而强攻对于高耐久还有许愿和月光的月精灵来说效果不是很大,不过碰到太BT的如赫拉克罗斯，最好还是尽早交换。其次吹飞和吼叫破接力也很常见最多，所以配合挑拨的月精灵相当实在。这里由于挑拨月光的存在，无法配备主动技巧，也是仅仅的美中不足，但仍然无法掩盖捕获月精灵的强大。其余还有阿立多斯和图图犬可以使用捕获接力的组合，用起来很难，这里就不详细说明了。

自杀

自杀战术和自爆战术有着完全的区别，虽然结果虽然都是以牺牲一个PM作为代价，但是自杀战术运用得当具有以一换几的效果。而且自杀PM本身无法伤害敌人，是要通过同伴PM才可以完成。

自杀战术通常配合的战术肯定是起绝对性作用的战术，最常见的就是强化，而最大幅度强化的就要属腹鼓，而且条件非常苛刻，而如果通过自杀战术辅助，可以得到非常好的效果。其次还有莽撞战术在自杀后博得保留替身的可能也是相当实惠，具体战术具体变化，来介绍几个自杀战术。





最常见的要属临别礼物了。临别礼物，以全部HP的代价换取弱化对方两级特攻和特防，从这里看出，仅仅是弱化很多技巧都可以实行，但是为什么要用临别礼物呢？因为使用临别礼物后使用者立即进入濒死状态，即刻交换权，且对手被弱化，非常适合在特攻手面前实施，实施完毕以后可以换上腹鼓PM来强化，因为特攻被削弱了，所以攻击无法致死，腹鼓战术也就成功了。从这里可以看的出，如果单单是弱化对手能力而且还有交换，回合就显的不够，而一次果断的临别礼物却能够控制这个回合。比较适合双弹瓦斯来实行该战术，因为本身物防比较不错，所以对手一般是用高耐久的特攻PM来打击双弹瓦斯，一个意想不到的临别礼物完全可以掌控全局。

再来说说怨念，技巧定义方面有点类似地狱同行，不过怨念的效果是让对手攻击的最后一个技巧PP为零，同样怨念自杀战术虽然不是自行自杀，但是如果用一PM换取对手关键技巧的PP不但可以巩固我方的防守压力，更能找出攻击机会。专爱头巾的副作用很容易被怨念利用，因为无论如何，只要专爱PM使怨念使用者致死，下回合就只能用拼命，而这个时候我方又能掌握交换权，同时放出腹鼓PM可以非常稳妥的制造一个替身，从而腹鼓成功。这样的战术比较适合速度快的，通常九尾和耿鬼比较出色，前者有其他丰富的干扰技，而后者众打击面不可小看。

其他的还有残血PM施放灭亡歌，让对方击败灭亡歌PM，从而腹鼓PM上场实施战术，但经验老到的对手可能以牺牲该PM作为代价来阻挠强化成功，所以通常灭亡歌自杀战术比较投机。不过灭亡歌具有一定的干扰意义，也通常有使用。而实施该战术的尽量是速度高或者耐久高的PM，常见的依然是耿鬼，还有七夕青鸟、乘龙等PM

辅助战术纵览全局的看，虽然本质是协助，而很多攻击PM也可以作为辅助来用，比如快攻为主的宝石海星使用高速旋转也不失为一种良策，辅助关键需要的是如何协助其他PM完成战术，通过以上说明，相信对战新手还是了解了不少。

后记：通过介绍，想必大家都了解了一些有关对战方面的知识了吧。而对战方面玩家还必须注意的是礼仪，比如通常对战开始可以对对方说gl（good luck，祝你好运），回复方式同样是gl，，而对战结束通常说gg（good game，打的不错），回复方式依然是gg。而由于消耗战某方玩家已经有败的趋势，而还需要漫长的回合才能决出胜负，这里可以提前向对手说gg表示认输，当然如果能够打完的尽量打完，也是给对方玩家的一点尊重。任何玩家都有自己心中的准则，所以在任何对战看见自己忌讳的PM或配招，尽量不要责怪对手，即使对方使用了国内玩家最忌讳的神兽也不该如此，对战规则是用来约束自己的，而不是约束别人。作为一个PM玩家礼仪重要性和战术是等同的，只有良好的态度，才能在实际对战中了解更多的战术。

（文/诺、iamlizi）



接力与反接力

接力战术作为强化战术的一个重要分支，一直为大家所重视。相对于一只PM的单纯强化，接力战术能更有效地把一些擅长强化的PM和擅长进攻但强化技巧匮乏或者在能力上某方面有比较明显的弱点的PM结合到一起。而且，接力战术最难能可贵的地方就在于，它能够接到的，不单单只是能力上的变化，还有一些其他方面的战术，像比较典型的就有黑眼神和替身，也能够被接力。以下的PM，就是游戏里所有能学到接力棒的PM：



那么，接力到底都能接到什么呢?

一切能力上的变化，都可以接力,强调一下，特性本身所引起的效果是无法接力的,像烈焰特性、激流特性，但特性引起的能力变化则是可以接力，像风速蝉的加速特性；异常状态中的混乱、着迷（接力方接给同性别的PM）、鬼系诅咒也可以被接力；此外，灭亡歌（接给隔音PM倒记时依旧继续），寄生种子（接给草系PM依旧可以被吸血）、扎根（只有画画狗能够学会扎根+接力）、黑眼神、炎之涡、贝壳夹、漩涡、蜘蛛丝、禁止通行、替身、心眼都可以被接力。

接力战术，大体可以粗分为长期接力、目标接力这两大类。所谓长期接力，是指全队绝大部分成员都是由接力PM所组成的，最多也就只有一到两只PM来充当接力终点。战斗中的一切PM交换，都是由接力来代替完成的。通过接力，接上应对当前状况的PM。这种队伍，一旦完成最后的接力，那么胜利也就基本到手了，但弱点也非常明显，全部接力PM就是一个链条，一旦在接力过程中有任何一只PM意外战死，不但之前完成的所有接力将付之东流,而且更可能因为少了某只关键PM而迅速落败。此外，反接力对于这种队伍的威胁就比一般的队伍要大得多了，所以，如何应对对手的反接力，也是这类队伍的一个重要问题。因此，这类队伍属于比较极端的类型，不成功就成仁就是这种队伍的信条。在这类队伍的PM选择里，依布五兄弟中除了火依布以外的其他四只PM因为其各自鲜明的特点而成为大热门人选。雷依布的高速移动、水依布的溶化、光依布的冥想、暗依布的黑眼神+充当盾牌PM，都是这类队伍里非常需要的东西。而且，所有的依布都会许愿，这对队伍里的战斗力保持意义非凡。另外一只热门人选就是画画狗了。画画狗能够为这类队伍提供一些只有它才能够完成的配招组合，像扎根+





↑依布系列向来在接力队中都是大热门之一。

接力，只要完成了扎根，整个接力过程就完全不用害怕对手通过吹吼破解强化了，至于扎根后的一点HP回复反而是其次的了。另外，寄生种子也是这种队伍的一个敌人，画画狗又能够使用高速旋转+接力的组合来反制。如果不想用扎根+接力的画画狗的话，也可以用吸盘魔偶来代替。吸盘魔偶的特性是隔音，这个特性能够完全防御对手的吼叫，而且先读了对手使用灭亡歌的话，也能够防范灭亡歌对接力的干扰。大松鼠也是这种队伍里比较热门的人选，它是除了画画狗以外唯一一只能够同时学会摇铃+接力的PM，因此，它能成为这种队伍的医生。而愈加猴和灾兽因为其本身的攻击力高，且后者还会剑舞，所以，它们也能成为队伍里一个不错的接力终点。总之，使用全接力队的人，除了要具备一定的先读能力外，还必须对于各种情况（主要是对手对于接力的各种干扰）有着充分的准备。此外，就是要做好随时被人0：6的心理准备了（笑）。

下面是PMGBA论坛的网友blueZ所组的一支全接力队，大家可以借鉴一下，道具如无特别说明，均是剩饭，特性如无特别说明，则随便选择。以下同。

暗精灵：接力棒+许愿+挑拨+影分身

光精灵：接力棒+冥想+精神干扰+朝之阳

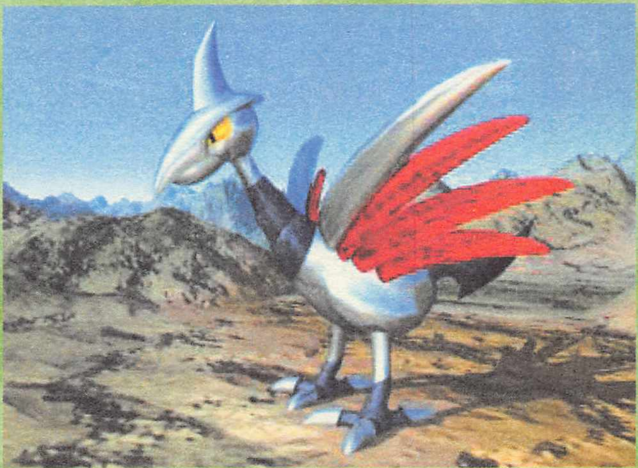
水精灵：接力棒+冲浪术+溶化+吼叫

画画狗：接力棒+高速旋转+扎根+蘑菇孢子

风速蝉：接力棒+替身+银色之风+剑舞

愈加猴：接力棒+阴影球+飞膝踢+下马威

至于目标接力，因为其兼顾了一定的稳定性和爆发力，而成为了实战中更加常见且更实用的接力类型。所谓的目标接力，就是由一到两只接力PM，在最短时间内，完成对目标PM的接力。充当接力PM的，大多数都是拥有剑舞的PM，而风速蝉则成为接力剑舞兼速度的最大热门人选。此外，伪装花、灾兽、两只螳螂也都是不错的接力剑舞的人选。而与剑舞相对的萤火，因为能够学会的PM除了画画狗外就只有公萤火虫，所以接力特攻的更多是依靠着冥想来完成的。麒麟奇、吸盘魔偶等PM就是接力冥想的不错人选。此外，巨大化和诅咒偶尔也能见到，但因为接力物攻已经有剑舞，所以比较罕见。而充当着目标PM的，多数都是一些高攻击力且拥有着高打击面的招式组合的PM。这种PM就非常多了。和完全接力类似，目标接力也同样要面对着对手的反接力问题。但比完全接力要好的是，目标接力有着更大的灵活性可以去应对对手的反接力。一支组合得当的目标接力队，是能够发挥出不逊色于常规队伍的应变能力的。在常规队伍中可以用到的PM，在这种队伍往往也能找到一席之地。像盾牌PM，像队医，像一般的攻击手…。具体的反接力与如何对抗的问题，下面将有一节专门讲解。另外，还有一类特殊的目标接力也是非常热门的，它们所要接



↑钢鸟是最常见的吼叫PM，正因为这样，所以它同时也是众矢之的。

力的，不是能力上的强化，而是一些辅助技巧。最常见的自然是捕获技巧了，像黑眼神。通过捕获对手的PM，把它接给自己队伍中能够克制它的队友，再逐一击破。如果没有一定的准备，全队就这么被干掉也不奇怪。捕获接力PM中最常见的自然还是暗依布了，其BT的耐久配合再生技能非常可怕，一般的反接力手段如果在暗依布有挑拨的情况下也很可能完全无效。破解方法可以是同样也使用高速PM挑拨，而直接强攻也可行，但因为暗依布的高耐久，所以能在暗依布面前逼它下场的大概也只有专爱赫拉克罗斯了。除了上面这两种手段以外，目前还没有其他比较好的方法了。另外，还有一种接力，就是接力心眼，通过它来达到命中率变为绝对命中。但一般也就是配合一击必杀技能而已了。接力替身也有，但就现在的情况来说，单纯接力替身比较少，一般都是接力能力变化时的副产物了。





↑阿力多斯是极少数能够学会捕获技能+接力这一珍贵组合的PM之一。

下面这支目标接力队是我自己目前在使用的队伍之一，战术思路很简单但很明确，用磁铁+大金刚破掉对手的反接力PM后迅速用蝉接力给钢蟹秒队。胜率还可以，给大家看看：

音速蝉：剑舞+替身+银色风+接力

钢蟹：彗星拳+地震+岩崩+燕返（道具：奇迹果）

三合一磁怪：10万伏特+觉醒火+金属音+电磁波（特性：磁铁特性）

大金刚：报恩+地震+影子球+气合拳（道具：专爱头巾）

水箭龟：冲浪+急冻光+吼叫+睡觉

卡比：压制+影子球+梦话+睡觉（特性：免疫特性）

有接力，那自然就有反接力。一支比较完善的队伍，多多少少都会准备一些反接力的技巧。接力与反接力的对抗，往往是一场战斗里最精彩的部分。下面这些，就是实战中可能出现的反接力手段：

①吼叫/吹飞：最常见的破接力技巧。吹飞作用与吼叫类似，但最大区别就是吹飞可以作用于隔音特性PM而吼叫不能。吼叫可以通过技能机器学习，但凡长相威猛兼长了一张嘴的基本就能学会。但因为吼叫太常见了，所以往往都是使用强化/接力的人第一个注意目标。破解方法也很多，从最开始的磁铁捕获钢鸟到接力给吸盘特性PM再到挑拨再到暗依布接力给隔音特性的顽皮弹……方法非常多。而且，吼叫/吹飞有一个最大弱点，就是当对手只剩最后一人时，吹吼无效化。这也是诅咒卡比、冥想水君如此BT的原因之一了。

②黑雾：我个人一直都认为，黑雾是所有能破解强化的技巧中，最好用的一种。它不像吹吼那样出招速度会降低，黑雾出招速度是看PM自己的速度。而且当面对着最后一只PM的强化或者画画狗的扎根+



↑公萤火虫是除画画狗外唯一能学会萤火+接力的PM。

接力战术时也能发挥出非常不错的作用。当面对着其他破解手段都比较头疼的影分身时，黑雾也能从容不迫地破解掉。但黑雾也不是没有缺点，黑雾的缺点就是不能破解黑眼神，此外，能学会黑雾且适合放雾的PM也少之又少，这在PM的选择上也成为了一个不容忽视的问题。实战中比较常见的黑雾PM有双弹瓦斯、水依布等等。常见的破解手段比较少，一般就是挑拨了。

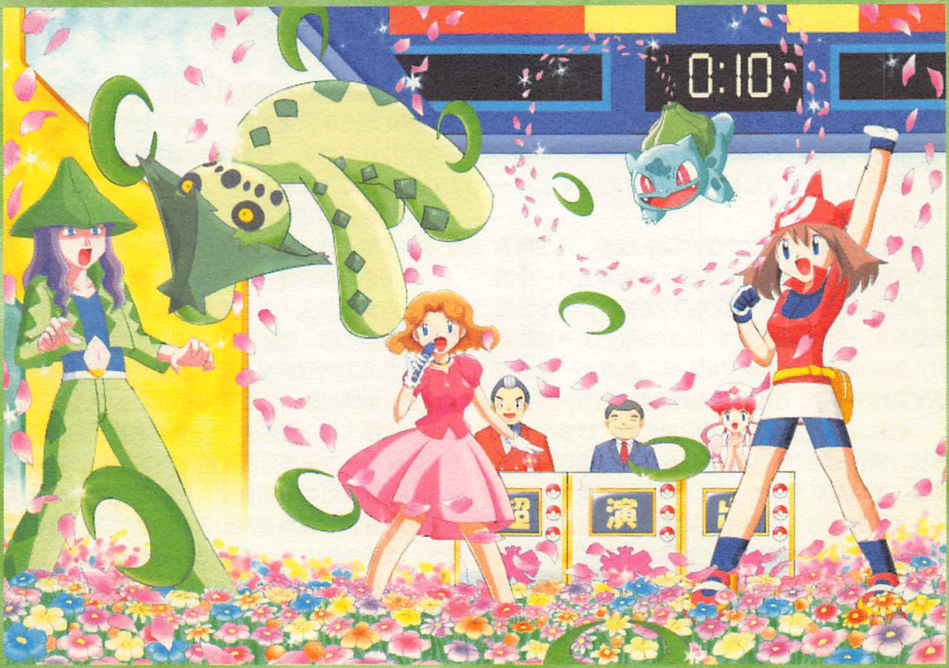
③异常状态：异常状态往往也能成为反接力的一只奇兵。催眠能完全封杀一只PM的行动，效果最好，但除了蘑菇孢子其他的催眠术命中率都成问题。而且实战中一般都会执行“催眠条款”，限制比较大。鼓掌也非常好用，一旦鼓掌到对手在使用强化辅助技巧，对手往往只有换人这一条路，而且命中率是100%，鼓掌结束后会有提示，这都是鼓掌的优点。但会鼓掌的PM耐久多数比较一般，要注意保护。鬼火在打击物理强化方面效果不错，但也只能局限于物理方面。麻痹对于强化速度的PM打击不小，且能有1/2的几率行动不能。此外，混乱光也能起到一定效果。面对着对手的异常状态，因为其隐蔽性，一般不容易发觉，常见的反制手段还是挑拨了。此外，上进特性的PM也能对大部分使用异常状态的PM起到威慑作用。替身在防御大部分异常状态效果也非常不错，上面提到的技巧中唯一能穿过替身就只有鼓掌。而在接力终点PM的身上带上一个奇迹果也是非常好的一个办法。

④灭亡歌：灭亡歌在破解接力方面效果不错，只要中了灭亡歌的就肯定要在三回合内换人，可以说，在破解方面效果最好的就要数它了。可是，实战中常见的灭亡歌PM就那么几只，而且都是耐久比较一般的，这就限制了它们的进一步发挥了。破解方面除了几乎万能的挑拨外，就是使用隔音特性的PM（接力队里一般都是吸盘魔偶）来反制了。因为三只常见的灭亡歌PM耐久普遍不高，直接强攻也是一个办法。

⑤其他：寄生种子也可以在一定程度上起到破解接力的作用，具体就是利用寄生种子的吸血再配合队伍的属性联防减少己方的损失，直到最后逼迫对手不得不换人。这种方法对于队伍的要求以及玩家的操作水平要求都比较高，属于高手向的方法。破解方法除了替身挑拨外，先读接力给草系PM也是一个方法。弱化技巧也能起到一定的作用，但是，这种方法非常被动，不到实在没有办法可用的情况下不推荐使用。抢夺在理论上也能起到对强化有着一定的遏制作用，但相对弱化技能来说，就更被动了。一般都不会去考虑它的。

接力与反接力，永远是口袋对战的主题之一。相信大家在深入掌握了它，也能体会到这其中的乐趣。大家对于接力如果也有着自己独特的看法，欢迎您给我们写信讨论研究。

文/65535





GBA口袋妖怪RP战术集锦

文/陆基亚

RP在网络用语中指运气。顾名思义，RP战术就是那些需要靠运气来实现的战术。在口袋妖怪对战中，RP可以说是一个十分重要的因素，技能是否命中、是否会心，对手被催眠后几回合醒来，对手混乱后是否攻击自己等等，这些都取决于RP。本文所要讲的战术更是与RP息息相关的，那么就让我们来一起乱谈RP。

一、影分身

影分身，32号技巧机，让自己的回避率上升一个阶段。

影分身可以说是最为普遍的强化技能，几乎所有PM都能学，而且效果比较明显，回避率上升一个阶段，则相当于对手命中率变为原来的3/4，两个阶段则是3/5，三个阶段是3/6，以此类推。上升到最高时，对手命中率仅为原来的1/3，基本上一般的技能是很难命中了，难怪有些老外把影分身视为禁招。

而影分身的缺点也是显而易见的，其强化周期极长，需要6个回合，在这6回合内，一切皆有可能发生。尤其是前3回合，在影分身的回避率强化效果还不明显时，对手极有可能乘我方强化时派上所克制的PM加以围追堵截，这时候是很危险的，一旦对方攻击命中，我方就有可能命归西天。此时不要吝惜放弃强化成果，换下当前的PM，这样暂时的牺牲以求保存实力是值得的。

影分身作为强化技能，自然也得提防一些反强化的手段。吹吼基本不用太担心，因为回避率上升后，吹吼的命中率也会同一般技能一样受到影响。最害怕的还是黑雾，它可以让我方影分身的强化效果瞬间化为乌有，而且基本没有办法抵抗，只有乖乖换PM的份。

使用影分身还得事先试探对手是否有必中技，否则强化回避率只是徒劳，对方一样可以命中。好在必中技并不常见，最常用的必中技燕返也常被威力略高的觉醒飞代替。

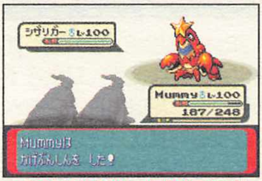
此外影分身还可以进一步配合提升回避率的特性沙隐术和道具光粉来创造更高的回避率。

使用影分身的往往是耐久型PM和高速PM。前者由于自身的耐久不错，有能力直接影分身，在回避率得到强化后，即使在低HP时，也很容易找到对手攻击没命中的时候来补血，因而高耐久可以说是与影分身相辅相成，分身后的高耐久PM更加能够大肆地进行持久战；而高速PM尽管容易找到先机强化1-2回合，但由于本身耐久的不理想，1、2阶段的强化并不能保证绝对的安全，所以往往需要配合替身来加以保护，在替身得以保留的前提下，再继续强化，而即使强化了6个阶段也不妨保留替身，这样就算碰到克制自己的PM也不用担心了。那么下面就来看一下两者中的一些典型PM。

1、耐久分身

典型1：木乃伊，配招为影分身+虚张声势+黑夜魔影/地球投+痛苦分担，携带奇迹果或剩饭。木乃伊尽管两防优秀，但由于HP低下，加上没有什么抗性，其耐久并没有想象中的那么可靠。不过在影分身的帮助下，使其耐久倍增，再加上其丰富的干扰手段，定会让对手头痛不已。

虚张声势配合影分身是个不错的选择，除了可以形成封锁以外，还同时伴有提升对手攻击2个阶段的效果，一旦对手攻击起自己还是很疼的。即使对手能够出招，也未必能击中提升了回避率的木乃伊。



↑通过分身来进一步提升耐久度。



↑地球投是主要的伤害输出。

黑夜魔影/地球投作为主要的伤害输出，对于两攻低下的木乃伊非常适合，其中前者对普通系无效，后者对鬼系无效，在权衡后加以选择，一般还是更推荐后者；痛苦分担除了是补血手段外，也是伤害输出之一，但无法治疗特殊状态，因而可以考虑携带奇迹果。



↑虚张声势作为干扰手段。



↑痛苦分担同时是补血手段和伤害输出。

这样的木乃伊一旦强化成功，可以对大多数的PM进行干扰和消耗，但也有无法对付的PM，比如著名的特防盾——快乐。它攻击极低，即使攻击上升6个阶段打自己也不会造成多少伤害；黑夜魔影对其无效，地球投才100的伤害对它来说也是不痛不痒；而痛苦分担最多也只能让快乐的HP下降到400左右，无法造成致命伤害。不过，如果消耗起来，对手也绝对不轻松，压力特性会使对手的PP消耗量倍增，因此与木乃伊消耗也绝不是什么明智的行为。



↑首先用影分身来强化回避率。

典型2：飞翼兽（波克比的进化型），配招为影分身+原始力量+接棒+生蛋/许愿，携带剩饭，特性选择天恩。利用影分身的强化成果，进一步进行二次强化的典型例子。





↑继续使用原始力量进行二次强化。

飞翼兽的天恩特性配合使原始力量的特效——上升全能力一阶段的几率变为20%，然而飞翼兽的物理耐久欠佳，原始力量的强化效果又不稳定，很难立即生效接棒给同伴，容易给对手的克制我方的PM上场，造成危险，此时影分身的效果就变得至关重要，它为原始力量的强化解决了后顾之忧，使我方能够安心利用原始力量进行强化。其间HP不足时，可以乘对手攻击不命中的间隙，使用生蛋/许愿来补充HP。



↑强化所有能力起效。



↑强化完成后接棒给其他PM。

2、高速分身

典型1：化石翼龙，配招为影分身+替身+地震+岩崩，携带剩饭，特性选择压力。化石翼龙速度优秀，能够轻易找到机会进行次数不多的分身，但由于耐久不佳，属性弱点众多，在回避率还不高的情况下容易被秒杀。而替身则有效保证了其安



↑制造替身来找寻强化机会。



↑在替身保留时进行强化。



↑强化完成后即可进行攻击。

全性，我方可以利用对手攻击不命中或者换PM而导致替身保留的时机继续强化。

在强化完成，而替身又得以保留的情况下，就可以安心攻击。地震+岩崩的广打击面以及化石翼龙的高攻击，再加上满回避率定能让对手望而生畏。

遇到地震+岩崩的打击盲点或者是打不动的PM，化石翼龙也可以与对手展开消耗，别忘了它也有压力特性。

二、封锁技

封锁技主要指那些施加麻痹、混乱、着迷、害怕等特殊状态来封锁对手，从而使对手有一定几率无法攻击的技能，而封锁是否成功就得看RP了。这样的技能在对战中十分常见，在这里，笔者着重要讲的是比较有特色的虚张声势，以及害怕封锁和麻痹封锁。

1、虚张声势

虚张声势，令对手混乱并且对手攻击上升两个阶段，绿宝石版定点教学技能之一。

虚张声势可以说是一个非常阴险的技能，对手在混乱后，攻击还要上升两个阶段，一旦攻击起自己可是很疼的。尤其是那些高攻低防的PM，打一下自己可能就把自己送上西天了。

当然，如果RP不好，对手成功出招打到我方，也会是很疼的，甚至对手立即解除混乱，就等于我们在帮对手强化攻击。所以虚张声势往往需要配合替身、守护、影分身等一些保护措施，这样即便对手成功出招，我方也可以避免受伤害。此外还应该小心留意对手PM是否携带奇迹果或者是否为免疫混乱的自我中心特性。

影分身配合虚张声势在上面的影分身篇已经有详细介绍，这里就不多费口舌了，着重谈一下替身+虚张声势的combo。使用此combo的多为高速PM，一般有两种用法，其一是在对手换PM或者辅助技能时，找到机会先行替身，之后再使用虚张声势，这



样一来，即使对手是物攻PM也不用怕，因为此时即使对手攻击成功，伤害也会被替身挡住，只需在下一回合利用高速继续替身对自己加以保护，只要对方不解除混乱，我方就可以边消耗边进行攻击，有效地控场；其二，若确定对方会攻击我方时，不妨直接虚张声势，在对手攻击时替身，也就是直接用虚张声势来为替身寻找机会，不过这样的打法是比较冒险的，一旦对方在我方施加虚张声势时成功出招，甚至是解除混乱，我方就很有可能是死路一条，因此不是迫不得已还是尽量使用第一种打法。

下面就来看一个使用此combo的典型：化石翼龙，配招为替身+虚张声势+地震+岩崩，携带剩饭，特性选择压力。

又是化石翼龙，高速PM真是热门啊……由于速



↑岩崩的效果与虚张声势形成双封锁。

度极高，攻击也较优秀，使用此combo的化石翼龙有很强的控场能力。

虚张声势以及岩崩的特效——害怕形成双封锁，令封锁的几率大大提高，再加上攻击能力优秀，几回合下来，一般的PM都会吃不消；如果RP好，害死钢鸟、水君、大奶罐等物理耐久优秀的PM都是有可能的。本身有压力特性，消耗起来也不会差。

其它高速PM使用此combo也可以如法炮制，这里就不多举例子了。

2、害怕封锁

害怕是岩崩、头突等技能的特效，只要这些技能当回合是先出的，就有30%的几率使对手害怕，当回合无法使用技能。

相比混乱、麻痹等封锁技能，害怕显然不够可靠，但若配合其他封锁技能形成多重封锁，效果还是比较理想的。如果能配合天恩特性，使发动几率变为60%则更好了。而对于有免疫害怕的精神力特性的PM，就不用徒劳，进行害怕封锁了。





↑首先用电磁波弱化对手的速度。



↑成功形成害怕封锁。



↑即使对手没有害怕，也可能因麻痹而无法行动。



↑遇到地面系PM可以使用冻光。

下面来看一些施加害怕封锁的典型：土龙，配招为电磁波+岩崩+头突+冻光，携带剩饭，特性选择天恩。人称“RP赌注器”的土龙便是施加害怕的典型，天恩特性使其发动害怕的几率变为60%。虽然本身速度极慢，但可以通过施加电磁波来弱化对手的速度，从而使害怕有可能产生，麻痹的效果还能与害怕形成双封锁。

施加害怕的技能选择了岩崩和头突，两者的威力和打击面都比较理想，其中后者还有属性修正。而冻光的存在则是为了打击电磁波无法施加麻痹的地面系。尽管土龙特攻低，而且努力值也不可能再照顾到特攻，但地面系PM大多数特防不理想，打击效果尚可，更重要的是天恩特性使冻光产生冰冻的几率增加到20%，如果出现冰冻也是对我方很有利的。

最后要强调一下，土龙的耐久一般，因此对于没有麻痹的对手不要与之硬拼，见好就收；另外也要防止使用电磁波时，对手换上上进特性的PM，导致特殊状态被对手利用。

另外，双打中的“双岩崩”也是害怕封锁的典型应用。在双打中，我方两个高速PM可以同时使用岩崩，这样会使封锁成功的几率大大上升。使用“双岩崩”没有固定的PM，这里也就不具体阐述了。

3、麻痹封锁

麻痹更被关注的效果可能还是它降低速度为1/4的弱化效果，但不要忘了它也有25%的封锁效果，相比交换PM可以解除并有一定几率自动解除的混乱,以及效果仅持续一回合的害怕，麻痹的封锁率尽管不高，但除了治疗型技能，都拿麻痹无可奈何，因此麻痹可以看作是是一种永久性的封锁，效果更为持久。此外，麻痹与混乱、害怕等都是可以共存的，因此可以与之形成双封锁，甚至三道封锁，将封锁战术发挥到极致。

麻痹的常用施加技能是电磁波，100%命中和大众化都是它被广泛使用的理由，但对于地面系它就



↑施加麻痹同时具有弱化和封锁的作用。



↑地球投作为主要伤害输出。



↑麻痹+混乱的双封锁。

无能为力了；麻痹粉偶尔也会被一些草系、虫系利用，但命中率偏低；压制、闪电等有麻痹特效的技能也可用来施加麻痹。下面来看一些使用麻痹封锁的典型。

典型1：快乐，配招为电磁波+地球投+芳香疗法+生蛋 ，携带剩饭，特性选择自然恢复。使用麻痹单重封锁的其实并不常见，一般只施加麻痹，往往是追求其弱化速度的效果，而快乐施加麻痹，则是同时为了弱化和封锁的效果。

地球投作为主要的伤害输出，其伤害稳定，符合快乐消耗的风格；但也因为地球投的伤害固定，容易让对手钻空子，根据剩余的HP决定何时使用补血技能，尤其是使用睡觉的PM。而电磁波的使用则可以打乱对手的阵脚，一方面弱化对手的速度对低速的快乐会比较有利，另一方面，时不时出现的封锁效果，又使对手不得不提前睡觉，否则一旦HP降到100以下，而睡觉又因为封锁而使用不出来的话可是很尴尬的事情。可见，麻痹的封锁率虽然不高，但在此却很好地骚扰了对手。

典型2：公萤火虫，配招为电磁波+怪异光线+萤火+接棒，携带剩饭，利用麻痹+混乱实现双封锁的典型例子。萤火虫能够掌握萤火这样优秀的独门技能，可以在短时间内迅速强化特攻后接棒给特攻手，相比冥想，效率更高。可惜萤火虫能力低下，耐久一般不说，各项能力中最高的速度也只有85而已，比上不



足，比下有余。因此，萤火虫必须想出一些办法来拖住对手，为强化创造时间，也不需要多，2、3回合足矣。麻痹+混乱的双封锁便是不错的选择。高封锁率能使我方轻易找到时机强化、接棒，而且麻痹的弱化效果对一些高速PM也能够起到抑制作用。不过，碰到有能力秒杀我方的对手，还是不要贸然封锁，一回合封锁失败都有可能招来杀身之祸，冒的风险实在太大。





↑封锁后便可强化、接棒。

害怕封锁中提到的土龙便是麻痹+害怕双封锁的典型，这里就不另举例子了。

三、CT

CT是英语Critical的缩写，即会心一击。CT不仅可以使技能的威力加倍，还可以无视对方的防御、特防强化和我方的攻击、特攻弱化。在战斗中，尤





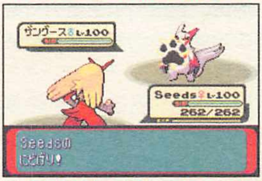
↑首先用聚气提高CT率。



↑切裂尽管威力有限，但CT后仍然十分可怕。



↑有属性修正的火焰踢威力更大。



↑二段踢威力偏低，但有属性修正，且CT率不俗。

其是双方的相持阶段，如果出现CT，无疑是会非常有帮助的。若对手强化了防御或者我方被弱化了攻击，则CT的出现则更有助于我方的反击。然而，一般情况下，CT的出现几率只有1/16，需要很大的RP，可遇而不可求，但可以通过一些手段来提高CT率。

一般人对于CT的态度，只是祈祷它的出现，但也有一些登峰造极来提高CT率的例子，下面来看一个典型：火鸡，配招为聚气+火焰踢/燃烧殆尽+切裂+二段踢/地震，携带焦距镜片。如此配招的火鸡很好贯彻了提高CT率的宗旨，利用焦距镜片和聚气来使CT率提升两个阶段，并辅以火焰踢、切裂等易CT技能，使CT率变为1/2；二段踢虽然威力偏低，但两次攻击的CT率分开计算，CT率尚可，又有属性修正、打击面广等优势，值得考虑；地震虽没有额外的CT加成，但威力明显高于那些易CT技能，打击面也广，显得比较保险，可以备用；燃烧殆尽则利用了CT无视弱化效果的特点，并且威力大。

作为CT型火鸡，不像忍耐型的有速度果的帮助，因此建议先接速度，否则难以有所发挥。

CT型火鸡对于破除对手防御强化有一定效果，而且“二刀流”的本性也使它可以有效克制盾牌型PM，但是这样极端地追求CT率，有为了CT而CT的嫌疑，况且在攻击前必须还得经历接速度、使用聚气等过程，耐久偏差的火鸡可能经不起这般的折腾；即使强化完成也不能保证一直CT，因而如此使用的实用性有限，不建议大家多使用，拿来玩玩就好。

四、随机技能

1、摇手指

摇手指，在所有技能（不包括气合拳、镜面反射、反击等）中随机抽取一个使用，火红叶绿定点教学技能之一。有了摇手指，该PM就等于把绝大多数技能收入囊中，不过其需要RP的程度显然比封锁、CT之类的更高，要在几百种技能中抽到自己心仪的技能绝非易事。RP好起来，抽到心眼+绝对零度秒杀对手也有可能；RP不好则顶多抽到火花、泡沫等一些无用的技能。所以要使用摇手指，可得好好掂量掂量自己的RP。

2、猫手

猫手，随机使用我方队伍中所有PM（不包括自己）的技能（气合拳、镜面反射、反击等除外）。

同为随机型技能，比起摇手指，猫手的名气就小多了，毕竟除了画画狗，也只有猫老大、大尾立和素立柏能学。作为随机型技能，猫手比摇手指的实用性要高许多，想抽到什么技能完全可以由自己的队伍决定。此外猫手还有不少优点：可以重复催眠，猫手即使抽到催眠技巧重复催眠也不算犯规；无视技能速度，高速PM抽到吹吼等后制技能也可以直接使用，在Bot上由于Bug还可以先制使用气合拳；抽到低PP技能使用，可以给原技能节省PP。

以上大致谈了4种与RP相关的RP战术，希望看后大家对于对战中的RP有重新的认识。最后还是得告诉大家，没有RP是万万不能的，但RP也不是万能的，而且以RP为中心的战术往往具有很大的不稳定性。因而对于RP战术，我们不可一味地屏弃，一般也不应该将其作为队伍的中心。总之，希望大家使用RP战术玩得开心！







双打和单打虽然在一些基本规则和战术上并没有什么本质区别，但由于对战模式的不同，一些技巧、战术等方面就发生了一些变化。我们就从这几个不同的方面来全面认识双打的特点，希望大家阅读了以后能够有所提高！

技巧的特殊用法

二体攻击技巧

这类技巧最大的特征是能够同时攻击对方两名PM，不需要指定目标。虽然能够“一箭双雕”是件好事，但要注意到这些二体攻击技巧的威力是分散的，也就是说，作用在每个PM身上的威力只有正常时的一半。这类技巧数量并不是很多，先一一列举一下吧。

名称	属性	威力	特效
溶解液	毒	40	10%几率降物防
真空斩	飞	55	易会心
细雪	冰	40	10%几率冰冻
冻结之风	冰	55	100%几率降速度
暴风雪	冰	120	10%几率冰冻
泡泡	水	20	10%几率降速度
冲浪	水	95	无特效
浊流	水	95	30%降命中
喷水	水	变化	无特效
热风	火	100	10%几率烧伤
火山喷发	火	变化	无特效
迅星	普通	60	必中
镰鼬	普通	80	易会心，次回合攻击
高音	普通	90	无特效
岩崩	岩	75	30%几率害怕
飞叶斩	草	55	易会心
龙卷风	龙	40	20%几率害怕

这些属性各异的技巧让人眼花缭乱，不过实际上常用的也并不多。主要原因是威力分散，反不如使用单体攻击的技巧效率高。不过，有些二体攻击技巧带有一些特效，由于特效的作用并不会打折扣，因此还是比较实用的。在这方面，使用频率较高的有冻结之风、暴风雪、热风、岩崩，由于威力分散的缘故，它们更多的是作为辅助技巧而存在，其特效的意义远远大于威力本身。

大家一定注意到了这些技巧有各自不同的特效出现几率，由于可以同时攻击两个对象，那么学过概率的朋友都会知道这会使特效出现几率上升，具体能有多少呢？我们先来看一组数据。

名称	命中率	实际追加特效出现率	至少1只PM打出特效的几率	2名PM全部出现特效的几率
冻结之风	95%	95%	99.75%	90.25%
暴风雪	70%	7%	13.51%	0.49%
热风	90%	9%	17.19%	0.81%
岩崩	90%	27%	46.71%	7.29%

这里解释一下表格中的每项数据，命中率就是技巧本来的命中率，而实际追加特效出现率，也就是命中率和追加几率的乘积，这非常容易理解。后面两项从字面意思就能够理解。由此可以看出，冻结之风的作用相当显著，基本上每次攻击都能让对方两名PM的速度下降，实用性相当高；而岩崩也很不错，每次出手攻击，就有46.71%的几率使得对方1名PM出现害怕状态而不能行动（当然前提是速度快过对方）。暴风雪和热风的几率相对就低了许多，不过它们造成的特效“冰封”和“烧伤”都是非常可怕的。

可能大家对这个几率还不够满意，确实，除了冻



↑双打时暴风雪冰封对方的几率大大增加。

结之风外，其它技巧的特效出现几率都很一般，能碰上的话就是好运气了。不过这也不是难题，利用技巧“香甜气息”或者“天之恩惠”的特性，可以让这些几率进一步提高，使我们不用再这么辛辛苦苦撞大运。

全体攻击技巧

与二体攻击技巧不同，这类技巧的最大特点是不仅能攻击对方两名PM，连我方另一名在场的队友也不放过，可以说是一把“伤敌又伤己”的双刃剑。它还有另一个重要特点，那就是威力不会被分散，也就是说对方两名PM和我方另一名队友，都要受到这技巧的全额伤害！这类技巧数量更少，只有“震级变化”、“地震”、“自爆”、“大爆炸”这4个，而常用的就是“地震”和“大爆炸”这两种。虽然全体攻击技巧会连我方一起伤害，但由于威力不打折扣，所以实用程度相当高。而且伤害我方的缺点也可以被弥补，比如使用飞行系或者浮游特性的PM作为我方队友，那么在使用地震时就不会造成误伤了。当然了，有经验的玩家很容易判断出你将要使用地震，而他就会换上抵抗地震的PM来让这次地震无功而返，这涉及心理上的先读和一些技巧组合搭配，以后再做专门分析。

大爆炸和地震效果类似，但由于威力更高，基本上若成功得手，对方两名PM都要双双倒下（当然我方队友也不例外），所以若没有岩石、钢铁、鬼等抵抗大爆炸的PM的话，对方一旦进行爆炸就会给我方造成惨重损失。作为爆炸一方，要避免误伤也非常简单，只需要使用保护或者换上鬼系PM即可。由于爆炸比较特殊，下文中专门介绍爆炸的使用方法。

全体攻击技巧是双打时重要的攻击输出手段，所以一些增强攻击力的手段，常常和全体攻击技巧配合。比如技巧“帮手”、道具“专爱头巾”都少不了和地震来配合，而进行物攻强化的PM，优先考虑的技巧恐怕也会是地震了。在这里提一下道具“空贝铃”，这个道具在单打时几乎起不到什么作用，但是在双打时由于全体攻击的存在，能够造成的伤害就会更多，因此HP恢复量会因此大大提升。



↑利用全体攻击技巧来配合空贝铃，能够获得较多的HP恢复量。

大爆炸

大爆炸在双打时扮演着重要的角色，很可能一次成功的大爆炸，就决定了这场比赛的胜负。不过，和地震这样的全体攻击技巧不同，大爆炸使用起来危险性很大，搞不好由于对方成功的防守，而导致我方的PM白白牺牲。由于双打模式的特殊性，通过一些独特的战术组合，能够更好地发挥大爆炸的作用。

大爆炸的威力非常大，在双打中，对方若想成功地防守住大爆炸而不受损失，可用的办法并不是很多，一般都是双双换上岩钢鬼、使用保护或者替身，要么就是通过2名PM的合击先将欲爆炸的PM打倒。不过这些办法也并不算很可靠，对于爆炸一方来说，局面是非常有利的。当然，为了避免因误伤带来的损失以及为了使爆炸作用更加显著，我们需要一些特殊的手段。

◆大爆炸+保护

我方一名PM使用大爆炸，为了避免误伤，因此另一名PM要使用保护。这是一个非常直接有效的办法，趁对方一不留神之际，就能够以1换2，获得不小的优势。不过缺点也比较明显，由于一名PM忙于自保，不能帮助准备爆炸的PM分担压力。既无法阻止对方使用保护或者交换岩钢鬼来防止自爆，也无法解决欲爆炸的PM可能被对方合击打死的危险。当场上没有会保护的PM时，换上岩钢鬼来抵挡我方这次爆炸，也能起到类似的效果。



↑瑜伽王先使用忍耐。



↑合金十字随即来一次全场大爆炸。

◆大爆炸+忍耐

这是大爆炸+保护的变种，使用忍耐的PM不仅不会因为队友使用大爆炸而导致身亡，而且还能借此来发动起死回生等技巧。倘若爆炸成功的1换2，接下来又凭借起死回生再秒杀对方一个PM的话，很可能借此就奠定了胜局。不过这个组合依然有类似



↑瑜伽猴承受住了大爆炸而活了下来，发动了速度果，接下来就是起死回生。

的缺点，且在双打中起死回生的威力不容易得到发挥，往往是秒杀对手的一名PM时，就被另一名PM击倒了。

双人大爆炸

我方一名PM先使用大爆炸将对方两名PM炸死，而另一名PM必须得是抵抗大爆炸的岩钢鬼，这才能让它经受住一次大爆炸后不至于身亡，接下来再次使用大爆炸，炸死对方刚刚换上场的两名PM。一旦成功后就是2换4，基本上就能奠定胜局。不过，这个战术受到的限制也是蛮大的，先爆炸的PM若威力不够，不能把对方两名PM都炸死，那么接下来爆炸的PM就直接炸向对方两个残血的PM，结果就只是2换2，造成浪费；先爆炸的PM若速度不够，同样会影响到这个战术的实施；如果遇到了保护或者对方交换岩钢鬼的情况，那更是血本无归。

◆挑拨+大爆炸

这个是由双人大爆炸的衍生变种，首先两名PM双双向对方挑拨，使得对方下回合无法使用保护，然后再双双爆炸，来实现2换4的效果。不过，这终究是治标不治本的办法，因为对方完全可以换上岩钢鬼来减轻爆炸的伤害，而且双双挑拨也就预示着下回合就是双双大爆炸，对方不可能不提防。另外，同时拥有挑拨和大爆炸的PM实在太少了，这些要么是爆炸威力不足，要么不是岩钢鬼属性，不能进行双人大爆炸。比较理想的组合也就是臭臭泥和核金蛇，两者爆炸的威力尚可，而且也都有挑拨，但由于速度太慢，如果承受不住对手2回合的攻击，那么仍然是一纸空谈。况且，两名PM都害怕地震，这并非什么好消息。此外，这个也可以衍生出一些变化，就是让我方一名PM挑拨对方其中一名PM使其无法使用保护或替身，我方另一名PM在下回合使用大爆炸。如果对方没有岩钢鬼，这个手段能保证成功炸死对方至少1名PM。





能够学习大爆炸的PM（只列出完全进化形态的）：木天狗、隆隆岩、顽皮弹、双弹瓦斯、月神石、日神石、粘土娃娃、岩神柱、冰神柱、钢神柱、核果兽、磁石像、臭臭泥、耿鬼、合金蛇、吞食王、火山驼、煤炭龟、鬼面冰、太阳珊瑚、合金十字、铁甲贝、椰蛋树、梦幻、胡说树。

撒菱

撒菱这个技巧同地震一样，在双打中占有重要的地位，因为它也是作用在对方全体身上，每次对方换人时，这个技巧带来的效果就能够给对方2名PM都造成比较可观的伤害。盔甲鸟恐怕是双打中最合适的撒菱人选，因为它不仅抵抗地震和大爆炸这些致命的技巧，而且和队友配合上场的话，也很容易解决被三磁怪追杀的问题。不过，由于地震的泛滥，大家队伍中飞行系和浮游特性的PM可能会大量存在，这在一定程度上会限制撒菱的威力。但如果对手对这些防范不够，那么撒菱还是很容易让他吃苦头的。

能够学习撒菱的PM（只列出完全进化形态的）：盔甲鸟、仙人掌、迪奥西斯、铁甲贝、核果兽、千针豚、双色玫瑰、鬼面冰、多刺菊石兽。

保护

和单打不同，保护在双打时作用相当突出。首先，保护可以在一回合内完全避免受到伤害，倘若被对方2名PM合击的PM使用了保护，那么就会使对方劳而无功，白白浪费了一回合的行动；其次，保护可以配合全体攻击技巧，在上文中已经有所叙述，常有一名PM保护，另一名PM使用地震或者大爆炸的情况；最后，保护是防范大爆炸的重要手段之一，如果自己队伍中的岩钢鬼属性的PM不幸阵亡，那就



只有靠保护来消除大爆炸的威胁了。

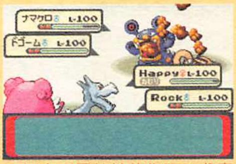
在双打中，保护是非常讲究心理战的技巧，对玩家先读预测的能力要求非常高。为何这么说呢？这是因为在使用保护的同时也就意味着放弃了自己的行动权，虽然通过保护来防住对方的合击是一件令人求之不得的事情，但倘若使用保护的PM并没有遭到攻击，对方是把合击的对象放在了另一名并未使用保护的PM身上，那就损失惨重了。而双双保护的意义也不大，因为至多不过双方打成平手，而且对方倘若强化能力或者换上威吓特性的PM，那吃亏的还是双双使用保护的我方。此外，对方也是有可能使用保护的，所以合理的选择攻击对象和使用保护的PM，是需要每个玩家事先进行正确的先读预测。

此外，保护还常用在一些特殊的辅助PM身上，目的是为了进行防身。典型的例子就是避雷针特性的铁甲暴龙。

特性交换

在单打时这个技巧几乎发挥不了什么作用，可是到了双打中就完全不同了，通过不同PM之间进行的特性交换，可以打出很多令人耳目一新的战术。由于PM和特性的数量实在是太丰富了，而能学习特性交换的PM也为数不少，因此由此衍生的战术可以说是无穷的，可挖掘潜力非常高。在这里我们仅仅是粗略介绍一下，在以后专门进行详尽的分析说明。

能够学习特性交换的PM（只列出完全进化形态的）：沙奈多、胡地、橡皮猪、帕奇熊、月神石、日神石、粘土娃娃、宝石海星、变色龙、诅咒鬼、夜鬼王、奇美铃、天然鸟、麒麟奇、吉拉奇、迪奥西斯、巴大蝴、末入蛾、呆河马、耿鬼、索利柏、椰蛋树、快乐、吸盘魔偶、迷唇姐、超梦、梦幻、光精灵、呆兽王、梦妖、惊角鹿、露基亚、雪拉比。



↑拥有天恩特性的化石飞龙毫不客气的岩崩。



↑快乐交换给化石飞龙天恩特性。

队伍构成须知

除去单打的一些队伍基本构成原则外，双打时对队伍的构成有着更独特的要求，这也是双打的独特特性所决定的。那么闲话少说，一起来看看哪些是我们需要注意的吧！

飞行系和浮游特性的PM

众所周知，因为地震这个技巧意义非常大，使用一定数量的这类免疫地震的PM还是非常必要的。不仅如此，它们还可以帮助我方进攻，使得我方准备使用地震的PM不再有误伤队友的后顾之忧。不过，飞行系和浮游特性的PM毕竟会带来弱点集中的问题，如果大量使用它们，很可能面对一支充斥着10万伏特和冷冻光的队伍时就会处于下风，甚至导致直接被灭队。如何调配属性弱点，使队伍的属性更加均衡，是每一个玩家需要摸索和实践的问题，经过自己的实战经历，往往就不难找到一支适合于自己战术风格的队伍了。

使用地震的PM

地震作为最有效的全体攻击技能自然是必不可少的，合理利用地震，可以事半功倍地来消灭对方





非飞行系和浮游特性的PM。当然了，正如前文所提，飞行系和浮游特性的PM在队伍中是少不了的，它们的存在意义就是来防范地震所带来的威胁。但正所谓矛和盾的关系，我们不可能因为对方有飞行系和浮游特性PM这个“盾”，就放弃地震这个无坚不摧的“矛”。况且，利用两名PM的攻击技巧的属性互补，可以提高地震的攻击效率。

使用大爆炸的PM

同地震类似，大爆炸作为另一个重要的全体攻击技能，在双打中意义自不必说。一旦爆炸成功，至少能够以1换2，能够获得不小的优势。当然了，对方不可能疏于对大爆炸的防范，但是，由于大爆炸的控制权掌握在我方，何时按下大爆炸的指令，对方是无从得知的。这就给对方防范大爆炸增加了难度。

岩钢鬼属性的PM

很显然，这是为了防范大爆炸而准备的，毕竟大爆炸的威力太大了，若没有防范它的手段，整支队伍就会被这样强行击垮。它另一个意义是起到威慑作用，使对方不敢轻易使用大爆炸，免得白白受到损失。耿鬼、梦妖和盔甲鸟是我强烈推荐的PM，因为它们既能抵抗大爆炸，又不怕地震所带来的威胁。

威吓特性的PM

威吓在双打中是一个好东西，因为它能够同时削弱对方2名PM的物攻，简单方便。在开局时派上两名威吓特性的PM出阵，然后再换下一名PM，换上另一名威吓特性的PM的话，在第一回合就能够削弱对方2名PM三级物攻，可以说是占尽优势。所以，这也给我们一个警示，就是千万不要把物理攻击型的PM打头阵，否则遇到威吓那真是吃了大亏了。其中，比较常用的PM是血翼飞龙和暴鲤龙，因为它们既能抵抗地震，又能顺带削弱使用地震的PM的物攻，可谓一举两得。



↑两名威吓的PM打头阵会有非常好的效果。

PM特性的合理应用

在双打中，原本一些在单打时毫无意义的特性，在这时候能够发挥很大的作用，或者一些单打原本就有效果的特性，在双打时会有新的作用。让我们一起来关注一下吧！

浮游

这个特性的意义就是来防范地震这个可怕的全体攻击技巧，再为明显不过了，不过这里我们要谈谈它另一个作用，那就是配合特性交换这个技巧。很多能力比较出色的PM，由于属性问题，天生就害怕地震所以没有机会在双打中崭露头角，这是一件非常可惜的事情，但如果给它们换来了浮游的特性，那么就完全不一样了。典型的例子就是合金十字，它各方面能力都可谓无与伦比，但天生怕地震意味着很难在地震泛滥的双打中寻求一席之地，但换来了浮游特性后，它只存在火系的属性弱点，生存的可能性可以说是大大增强！

浮游特性的PM（只列出完全进化形态的）：双弹瓦斯、蜻蜓龙、月神石、日神石、粘土娃娃、奇美铃、拉提亚斯、拉提奥斯、耿鬼、梦妖、安侬。

威吓

在双打时能够削弱敌方2体的威吓特性，比起在



单打时的效率来说，有了明显的提高。

威吓特性的PM（只列出完全进化形态的）：恶啸犬、雨翅蝶、暴鲤龙、伪装花、血翼飞龙、阿柏怪、风速狗、肯泰罗、布鲁皇、惊角鹿、卡波郎。



避雷针

这个特性的PM能够将电系技巧的攻击目标转移到自己身上，在双打时有一定作用。将避雷针特性的PM派上场，可以很好地保护己方怕电的PM，比如暴鲤龙或者盔甲鸟等等。尤其是它们来配合暴鲤龙时，由于暴鲤龙没有了来自电系技巧的威胁，可以抓紧时间不断龙舞进行强化，从而以更加压倒性的攻击力来击垮对手。不过，避雷针特性的PM数量实在太少，可选择的相当有限，这也是一个令人棘手的问题。诚然避雷针特性的PM可以靠保护支撑一回合，但接下来这回合它就很难再承受对方2名PM的合击。所以适时候使用它们也是一门学问哦，虽然它们会成为对方合击的靶子，但是从另一个方面来说，它们又能很好地吸引对方的攻击火力，为我方另一名PM提供更多的机会。

避雷针特性的PM（只列出完全进化形态的）：雷麒麟、嘎拉嘎拉、铁甲暴龙。

双打热门PM推荐

化石飞龙

在双打中，它的主要意义就是使用岩崩来使对方的PM害怕，优秀的速度是它的先决条件。而具备属性加成修正的岩崩，威力也不至于过分寒碜。为了进一步提高威力，甚至可以给它装备上专爱头巾，当然，如果要消除麻痹带来的不利影响，也可以准备一个01号解麻果。利用特性交换，给它换来天之恩惠的特性，也不失为一个好主意，这样岩崩迫使对方害怕的几率就更高了。此外，由于它是飞行系PM，在配合队友使用地震时也显得非常方便，只不过由于物防太差，虽然是岩属性，不过要来抵抗大爆炸那是万万不能的。

推荐技巧：岩崩、地震。

铁甲暴龙

它主要是用来利用避雷针特性来保护怕电的飞行系和水系队友，当我方PM在场上将要被对方PM用电系技巧攻击时，将它换上场往往会比把怕电的PM换下来得更为主动。由于它弱点实在太多，在双打中很容易被秒杀，所以必须要准备一个保护。此外，它的地震威力也相当可观，而且岩属性也为抵抗大爆炸提供了很大方便。由于速度问题同样很严重，所以尽可能携带上先制之爪吧！

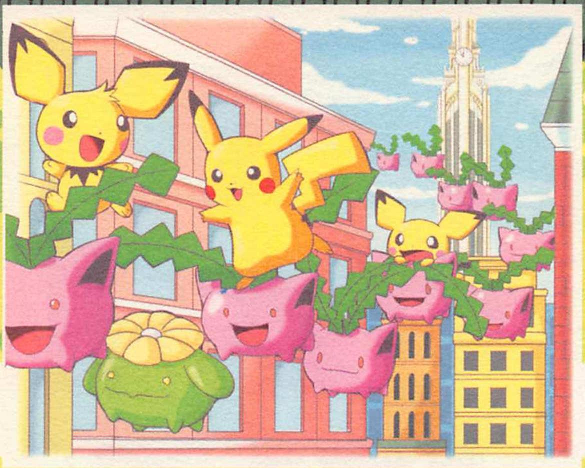
推荐技巧：岩石爆破、地震、保护、百万大角。

水怪王

比较让人信赖的攻击手，地震的威力不仅可观，而且自己还有冷冻光或者水压等技巧来对付一些飞行或者浮游生物，此外较好的防御能力也是一个优点。缺点是速度稍慢，在双打时又没有太多机会利用剩饭回复，所以不妨也携带上先制之爪吧！

推荐技巧：地震、水压、冷冻光、保护、睡觉。





双打天空2

文/koflover

技巧的特殊用法

■ 香甜气息 ■

在单打时这个技巧几乎毫无用处，因为降低对方回避率效果太慢，还不如直接锁定或者心眼实在，但由于在双打中它能同时作用于对方两名PM，效率就截然不同了。香甜气息降低对方1级回避后，相当于让我方技巧的命中率上升到了4/3，这样大部分原本命中存在问题的技巧，如雷电、交叉突刺、暴风雪等，现在变得可靠了许多。另外，我们利用双打时两名PM可以在同一回合行动的特点，来实现一些效果不错的COMBO，比如香甜气息+催眠技，让其中一名PM使用香甜气息，另一名PM再催眠，这时候催眠命中率大大提升，而且在一回合完成，令对方难以应对；或者是香甜气息+暴风雪，这时候暴风雪的命中率能达到93.3%，对方至少1名PM被冰封的几率就上升到了17.8%。这类COMBO都要求使用香甜气息的PM先行动，然后再由另一名PM使用相应技巧，否则对方就可以做出相应对策，使得这个COMBO的效果大打折扣。

下面推荐一些有价值配合香甜气息的技巧，具体使用方法大家可以举一反三，这里就不再逐一说明了：浊流、电磁炮、所有催眠技巧、所有一击必杀技（一般情况下不允许使用- -）、爆裂拳、暴风雪。



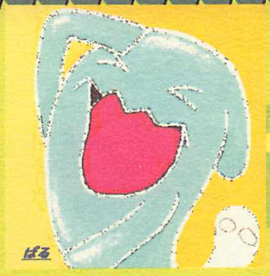
能够学习香甜气息的PM（只列出完全进化形态的）：妙蛙花、派拉斯特、霸王花、大食花、美丽花、壶壶、雨翅蝶、伪装花、夜光虫、双色玫瑰、芭叶龙、画画狗。

■ 束缚技巧 ■

束缚技巧就是黑眼神、禁止通行或者是火焰漩涡等禁止对方换人的技巧，在单打中这个的作用很有限，因为占去了一个技能格，无形中就等于降低了PM的作战能力。虽然配合灭亡歌是一个很犀利的战术，不过应用的范围也极其有限，毕竟能使用这个战术的PM实在太少了。但是在双打中就完全不一样了，我们完全可以让其中一名PM 使用束缚技巧困住对方的PM，然后再换上另一名PM进行有效率的攻击。比如对方的耿鬼甚是难缠，那么我方可以先让合金蛇使用禁止通行，把对方耿鬼困在场上，然后把另一名PM换成地狱犬，直接一发咬碎将耿鬼解决。

这个打法的意义主要在于合力打击对方有生力量，相当于变相的合击。只是合击意图容易被对方事先察觉，而这种“先困后打”的打法就隐蔽和灵活的多，对方是很难事先有所察觉的。当然了，使用束缚技巧的PM可能会面临很大压力，一旦被对方合击致死，那这个计划就完全失败了。所以一方面我们要寻找一个恰当时机开始“撒网捕鱼”，另一方面也可以配备技巧保护来延缓负责束缚的PM的生命。双打的战斗节奏普遍较快，但也难免会出现不

断换来换去的相持局面，这时候谁若是能抓住机会进行一次成功的捕获，很可能就最终奠定了胜局。



此外，需要提到的是三地鼠和果然翁利用特性同样能实现这个效果，而且一抓就是对方全体，效果非常强悍。只是在双打中，相信它们也逃脱不了被禁止的命运，这里我也就不再多分析了。

能够学习束缚技巧的PM（包括一切具有束缚性质的技巧，只列出完全进化形态的，除去画画狗）

火焰漩涡：火鸡战士、煤炭龟、日神石、九尾、喷火龙、烈焰马、火精灵、火焰鸟、炎帝、风速狗、地狱狗。

漩涡：大口鳗、长睫鳗、水怪王、鲸鱼王、地震鲶鱼。

贝壳夹：大口鳗、长睫鳗、铁甲贝。

沙地狱：穿山王、蜻蜓龙、三地鼠、合金蛇、核果兽、天蝎。

卷紧：毒刺水母、尖牙蛇、女皇蛇、奇美铃、迪奥西斯、阿柏怪、大食花、大舌头、快龙、壶壶。

勒住：变色龙、木乃伊、大甲、蔓藤怪、合金蛇。

黑眼神：木乃伊、叉子蝠、地狱超人、耿鬼、迷唇姐、月精灵、黑乌鸦、梦妖、超能女皇、臭臭泥。

禁止通行：磁石像、卡比、胡说树、隆隆岩、鬼面冰。

由此可见，拥有束缚技巧的PM种类相当繁多，也给了我们更多意想不到的选择。

■ 帮手 ■

这个技巧很明显就是双打时专用的技能了，效果是可以让队友本回合使用的攻击技巧的威力上升到1.5倍，有很强的战略意义。可能有人会问，难道两名PM合击的威力，还比不上一个PM增强到1.5倍威力的效果么？大部分情况下当然是合击威力更高，但还有很多情况下例外的。比如说使用帮手的PM在攻击方面并不出色而队友却攻击能力超群，或者就是本回合恰好有机会利用克制对方属性的技巧来攻击，要么就是配合一次有效率的二体技巧或者全体技巧等等。总的来说，帮手可挖掘的潜力相当大，但使用它之前，大家务必算清楚到底是双人合击合算还是用帮手效果更好。

帮手和双人合击一样意义都是发动奇袭，不过要注意帮手的特性就是高达+4的优先度，这样原本一些速度较慢的PM也可以利用这个特性来打出时间差，给对手制造一个措手不及。举一个实际的例子，我方场上有化石飞龙和水精灵，对方则是钢螃蟹和胡地，如果化石飞龙的地震和水精灵的冲浪一起向对方攻击的话，那么能将对方双双打倒；但因为水精灵速度太慢，可能来不及使用冲浪就被对方胡地杀掉了，而化石飞龙地震威力不足以杀掉对方钢螃蟹，同样也会被螃蟹返回1记彗星拳杀掉。但如果水精灵使用帮手给化石飞龙，化石飞龙就能干净利落的用地震将对方双双解决。因此可以看出在这个场合下帮手所起到的作用实在是意义非凡。

帮手一般适合那些攻击能力不足或者速度不足的PM来使用，使用给的对象不但要求要有很高的攻击能力，而且速度尽可能也要比使用帮手的PM快，这样才有打出时间差攻击的条件。一般来说携带专爱头巾、具有地震/岩崩等二体攻击的高物攻PM常常是帮手的受益者，这种PM相信大家再熟悉不过，这里没必要再过多介绍。另外值得一提的就是配合大爆炸，只要得手对方的PM肯定双双阵亡，但我方使用帮手的PM也难以幸免……所以这个组合轻易不要使用，待场上两名PM体力不足时再作考虑吧！不然二换二的意义并不是很大的。

能学习帮手的PM（只列出完全进化形态的）：尼多后、尼多王、风速狗、火精灵、雷精灵、水精灵、大尾立鼠、向日花、光精灵、月精灵、艾比郎、沙瓦郎、卡波郎，大奶罐、蘑菇袋鼠、贵妇猫、相扑怪、正电兔、负电兔、荧光虫、夜光虫、拉提奥斯、拉提亚斯、画画狗

■ 下马威 ■

在单打中这个技巧纯粹就是为了揩油，不过在双打中意义要更大一些。它的主要作用是能够封锁对方一名PM的行动，为我方另一名PM扫除一些障碍。还是举一个实际例子更能说明问题：对方有1只龙舞一次的暴鲤龙和一只耿鬼，我方有一个电击兽和迷唇姐。如果不用电击兽解决掉这只暴鲤龙，那后果不堪设想。但是暴鲤龙强化后要快过电击兽，一招解决掉电击兽是很轻而易举的，这时候迷唇姐就发挥作用了。迷唇姐先使用下马威让暴鲤龙害怕，接下来电击兽再一招10万伏特将暴鲤龙干掉，剩下那只耿鬼虽然厉害，但下回合要解决掉也并不困难。

从这个例子我们就不难看到下马威的作用了，由于它有+1的优先度并且能使攻击对象害怕，同样也可以很好地打出时间差攻击，用来逆转双方的速度差实在是非常方便。一般来说下马威常用在对方攻击威胁较大或者是速度较快的PM身上，目的当然只是为了封锁，造成的那点少许伤害可以忽略不计了。最后要注意少数特性为精神力的PM，它们可是不怕下马威这招的。

能学习下马威的PM（只列出完全进化形态的PM）：猫老大、白海狮、袋龙、吸盘魔偶、狃拉、迷唇姐、荷叶鸭、木天狗、地狱超人、相扑怪、瑜伽王、画画狗。

■ 催眠技巧 ■

这个是口袋妖怪中最厉害的辅助技巧之一，无论是单打还是双打中效果都极其强悍，所以在对战中才有催眠条款的规定。被催眠的PM可以说完全丧失了攻击能力，任人鱼肉，当然，配有技巧梦话或者一些免疫催眠特性的PM还是有一定抵抗力的，但为数毕竟不多。双打中一旦催眠成功，就可以轻松实现2打1的局面，形势非常有利。

在双打中由于战斗节奏很快，所以使用催眠的PM速度要尽可能快，这样才能在对方行动之前先行催眠。此外，除了上文中提到香甜气息+催眠技外，还有一些结合催眠的特定COMBO，也有相当不错的效果：

□ 束缚技+催眠技：这个效果很直接，就是把对方被催眠的PM困在场上使其无法交换，为我方更好地提供2打1的条件。对方被催眠的PM既不能交换下场，也无法行动，可以说完全是累赘，在它睡眠的几回合时间内抓住机会尽情积累优势吧！注意封锁技和催眠技不一定非得由同一名PM来使用，大家完全可以灵活变通。

□ 催眠技+食梦：单打中这个combo很难实现，但双打中就完全可以做到1名PM催眠而另1名PM来食梦，只是要注意它们速度的先后顺序，千万可不敢搞反了。食梦这个技巧威力和特效都非常优秀，能学习的PM也相当多。

能学习催眠技的PM（包括一切具有催眠性质的技巧，只列出完全进化形态的，除去画画狗）

草笛：双色玫瑰、仙人掌、妙蛙花、巨花龙、向日花。

催眠粉：妙蛙花、霸王花、美丽花、巴大蝴、末入蛾、大食花、椰蛋树、蔓藤怪、毽子棉。

蘑菇孢子：派拉斯特、蘑菇袋鼠。

催眠术：超能女皇、混乱熊、月神石、快泳蛙、牛蛙君、耿鬼、索利柏、诺可鹰、洋洋蜻蜓、惊角鹿、女皇蛇、奇美铃、九尾、哥达鸭、猫老大、烈焰马、吸盘魔偶。

唱歌：贵妇猫、碧云龙、胖可丁、皮可西、迷唇姐、乘龙、快乐、玛丽露利。

恶魔之吻：迷唇姐。

哈欠：懒猴王、吞食王、熔岩蜗牛、奇美铃、化石鱼、呆河马、卡比、波克奇库、沼王、河马王、土之子、恶啸犬、煤炭龟、海象王、水箭龟、圈圈熊。

■ 模仿 ■

模仿也是一个在双打中才能够发扬光大的技巧，挖掘潜力也相当大。这主要因为单打中模仿只能学习对手用过的技巧，受到的局限性太大，而双打中模仿可以学习队友的技巧，这样就方便多了！需要注意的是模仿只能够模仿对象上次行动所使用的技能，因此大家在使用的时候，务必弄清楚PM行动的先后顺序，不然一不小心模仿错的话，再重起炉灶可就会相当麻烦。

使用模仿的PM一般都是空有能力但苦于没有好技巧来发挥，比如攻击力高达130的巨钳螳螂，如果能学会百万大角或者彗星拳，那会是多么惬意的事情。再如闪电鸟这样攻击能力本来就很出色的PM，如果模仿到了特攻升两级的萤火，那又是怎样的一番景象呢？

模仿这个技巧使用范围非常广，可塑性也非常强，很难穷举所有的组合。不过模仿并不是双打中唯一的战术，过分强求它也是没有意义的，和特性交换这个技巧相比起来有异曲同工之妙。模仿和保护、替身、梦话等技巧一样，是几乎全员PM都可以学到的技巧，所以请读者发挥自己的聪明才智，打出自己的风格吧！

PM特性的合理应用

■ 虫之预感 ■

这个特性主要就是赫拉克罗斯来用了，而它恰恰可以抵抗地震这个全体攻击，因此可以让其中一名PM先地震，伤敌之余并使赫拉克罗斯的HP低于1/3，然后赫拉克罗斯再使用威力强大的百万大角。赫拉克罗斯还可以使用速度果或者攻击果，进一步提升能力，有时候效果比起死回生战术要更直接。虽然实际意义并不是很大，但偶尔用来偷袭还是可行的，注意事先计算一下地震对赫拉克罗斯

造成的大致伤害，另外也要保证赫拉克罗斯不会先受到对手的攻击。而其他三个濒危上升攻击力的特性的PM均不如赫拉克罗斯实用。

■ 瑜伽之力/大力士 ■

这两个特性极其珍贵，在双打中显然是特性交换的良好对象。不过其特性持有者瑜伽王和玛丽露利都不能学到特性交换，所以需要一些其他PM来配合，成功后威力巨大，但也请大家不要过分执著。毕竟这个所需要的准备工作实在是太长了。

■ 正极/负极 ■

这两个特性是正负电兔独有的，不过毕竟它们的作战能力太低，所以还是利用特性交换换给它人则更为合算，比如让宝石海星等换来其中一个特性，然后另一个特性的兔子交换上场来双双攻击。总之也是表演性更大于实用性。

■ 复眼 ■

同样是一个优秀的特性，可惜持有者的能力太差了，还是想办法特性交换过来最好不过。复眼特性的受益者很多，具体可以参考本文介绍香甜气息用法的部分，持有那些技巧的PM具备复眼特性后战斗能力都会大大提升。

■ 根性 ■



这个特性在双打中也能有更大的潜力可挖，因为异常状态可以被队友来施加，这样就不用再主动等待对方使用施加异常的技巧了。持有根性特性的普通系PM非常受欢迎，因为同样靠异常状态提升威力的空元气可是有属性修正的。大红雀和圈圈熊速度一快一慢，防御一低一高，但攻击力都是了不得的，带上专爱头巾后更是开金断玉了。

双打热门PM推荐

■ 耿鬼 ■

耿鬼免疫大爆炸和地震这两个全体攻击技巧，可想而知在双打中它会有多么重要。抛开本身的特点不谈，耿鬼也有很多出色的技能供大家挑选。比如全体攻击的大爆炸，施加异常状态的鬼火、催眠术，其他的辅助技巧如黑眼神、灭亡歌什么的，在双打中都有更加出色的作用。另外它的攻击能力依然不可小看，凭借高速度还是足以先发制人的。

■ 粘土娃娃 ■

它两防比较出色，尤其是对物理攻击的抗性更显得可贵。它免疫地震这个可怕的全体攻击技巧，对岩崩和电系技巧也有抵抗力。在攻击方面它可以用来地震和岩崩，大爆炸也有一定的杀伤力。另外别忘了它拥有特性交换，因此轻松换来瑜伽之力或者大力士特性后，全场的大地震威力也是极其可怕的哦！

■ 日神石 ■

和粘土娃娃特点有些类似，不过更侧重攻击。虽然它算不上盾牌，但是免疫地震和抵抗大爆炸却也是难能可贵的。日神石的岩崩威力也比较不错，中等的速度也有资本去让对方害怕。大爆炸的威力更是出色，由于它抵抗大爆炸，因此可以作为双人大爆炸的人选。另外也有全体攻击的地震。注意它也是可以使用特性交换的，换来瑜伽之力或大力士特性后也是一流的攻击好手。

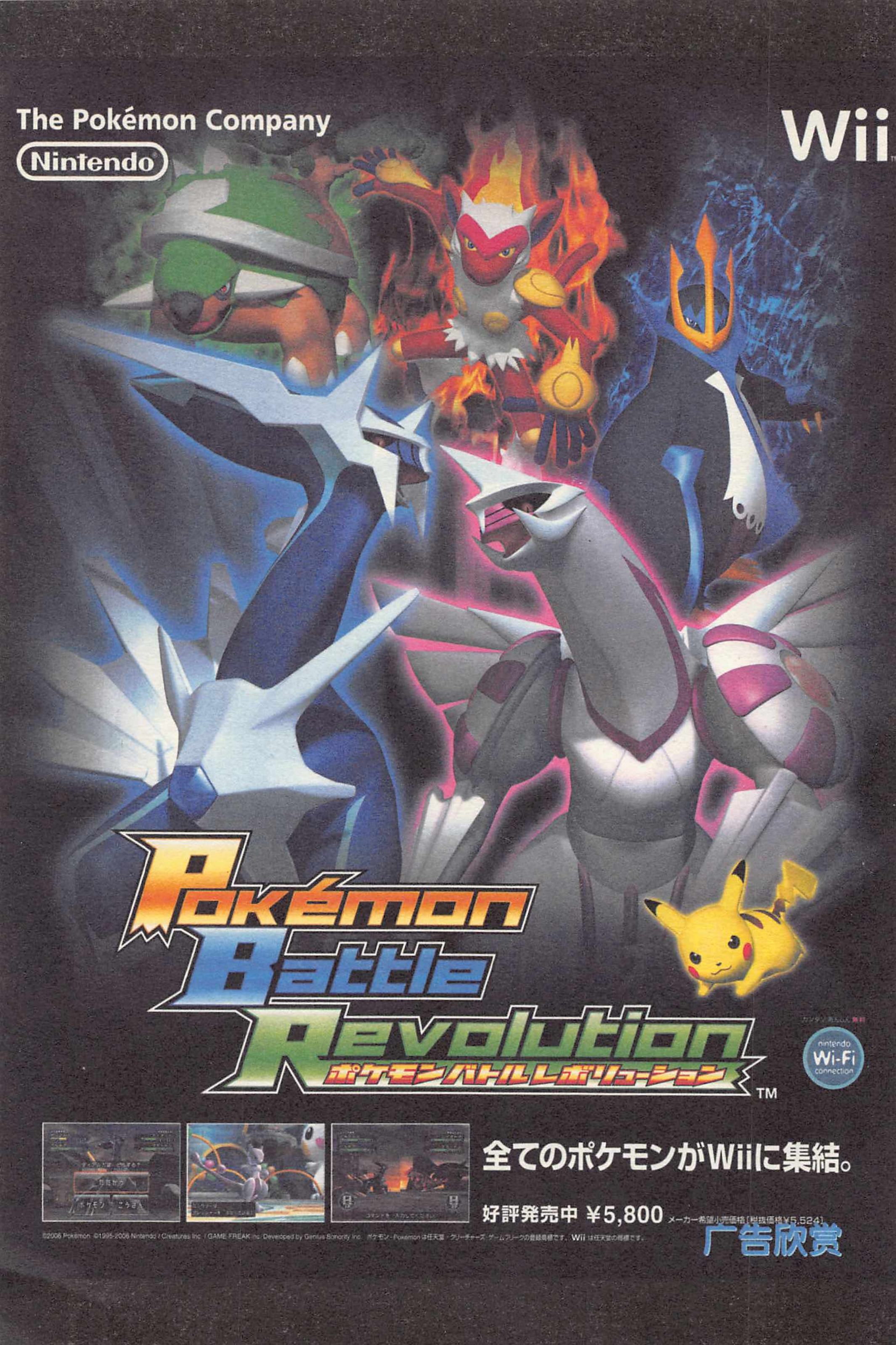
■ 土之子 ■

天之恩惠的特性非常好用，可以用2体攻击的岩崩来使对手害怕，或者用头突集中封杀对方1个PM，但由于它速度实在太慢，所以必须得接力速度。为了不让接力的苦工白费，可以考虑准备一个解麻果。需要接力速度毕竟稍稍麻烦了一些，而且土之子的攻击力也有限。总体说来不如化石飞龙交换天恩的特性更为实用。

■ 蜻蜓龙 ■



地面系少有的高速PM，全场地震的威力极其可观，但它自己却免疫地震带来的伤害。此外它也有2体攻击的岩崩，凭借自身的速度也是有望去赌对方害怕的。它和化石飞龙特点有些类似，速度稍慢但更侧重于攻击，另外不怕电磁波也是一个莫大的优点。最后也推荐它携带专爱头巾，如果换来天之恩惠的特性来岩崩那也是很不错的！


The Pokémon Company
Nintendo
Wii
Pokémon Battle Revolution
ポケモンバトルレボリューション
TM
nintendo Wi-Fi connection
全てのポケモンがWiiに集結。
好評発売中 ¥5,800 メーカー希望小売価格 [税抜価格¥5,524]
©2006 Pokémon ©1995-2006 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. Developed by Genius Sonority Inc.
广告欣赏

道场一隅

口袋妖怪属性谈 上篇



各位口袋训练员们，欢迎来到“道场一隅”。这个栏目正如其名称所言，就是宏大的口袋妖怪道场的一个小小角落，在这里我们可以安心的休息，彼此洽谈心得，交流一下在道场搏杀的种种经历感受。只要是关于口袋妖怪对战的话题和心得，都欢迎大家前来发表哦！小小的道场一隅，虽然偏僻但却整洁，欢迎大家目来做客！

口袋妖怪的属性多达17个之多，虽不至于包罗万象，但却也涵盖了自然界大部分存在的物质，仔细想想，和一般的RPG游戏相比来说，这数量确实也不算少了。自然而然就会有人产生疑问，这些属性之中，哪些是最好的呢？“没有最好和最差的属性，它们都是各有所长。”——这样的回答可能有点不负责任，也未必尊重事实。那么，在口袋妖怪对战中玩累的朋友们，咱们一起来分析一下这个有趣的话题，权当让大脑放松一下吧！每个属性后面的标记，大致反映了这个属性的价值高低。

火

属性标记：●●●●○

这是在任何RPG游戏中都少不了的属性呢，毕竟是四大元素之一，怎可能错过出席的机会呢？如果假想在口袋妖怪中的世界，火系可能是最至高无上的属性，因为天敌水系上不了陆地，干着急也没办法；岩石和地面系虽然火系惹不起，不过这些属性的PM大部分似乎都不是什么肉食动物，更没有捕食猎物的习惯，干吗要和火系过不去呢？反观火系，有炎帝（狮子）、喷火龙（蜥蜴&恐龙？）、地狱狗、风速狗（犬科）、九尾（狐狸）都是标准的食肉动物。当然了，烈焰马（脾气暴戾的草……食动物）、煤炭龟（乌龟是吃什么来着？）、熔岩蜗牛（这个就更可怜了……）这些都是例外，不提也罢。



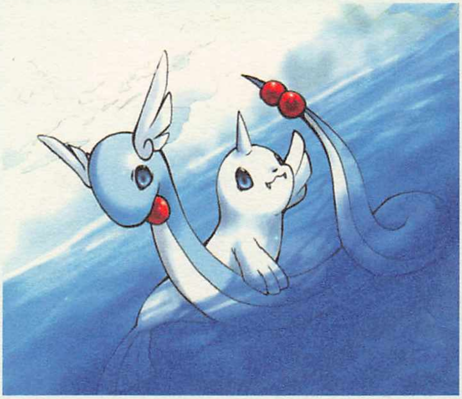
在游戏中，火系作为历代的主角属性之一，其实用性自然当之无愧。克制的属性是草、冰、虫、钢铁，而不利的属性是火、水、岩石、龙，对引火特性的PM无效。虽然在属性相克方面比较平均，但是在技巧方面无愧于主角的标准。火焰放射威力达95，命中率100%，PP多达15；大字火威力高达120，85%的命中率也足可以放心使用，唯一缺点就是PP只有5。这两个技巧各有千秋，能学的PM数量不算少，对于不少物攻型PM来说，还可以有效地利用这技巧来丰富打击面，况且还有10%追加对手烧伤的效果，如果运气好的话也是相当有利的。还有一个不可忽视的技巧是“燃烧殆尽”，这个基本上只有火系PM才能学，威力高达140，命中率90%，虽然命中后有降低自己两级特攻的副作用，不过这可以通过换人或者携带道具白色香草来恢复，因为那140的威力实在太诱人了！在防守方面，火系仅被岩石、地面、水三个属性克制，却抵御火、草、冰、虫、钢铁5个属性，也是很不错的，只怪老任太偏心眼，为何火系的PM就那么的弱……



水

属性标记：●●●●

水火不容这是亘古不变的真理，因此口袋妖怪的世界中也不会出现“水+火”这种奇怪的属性来，



不过，水系和其他乱七八糟的属性结合可真不少，算算和水系不沾亲带故的属性，除了火以外也就剩下格斗、鬼、钢铁了，水系PM的数量也是口袋妖怪中数一数二的。水是生命之源，生物种类数量最多的，除了昆虫也就数水生生物了吧，况且一提到水生生物，不由自主的就会联想到“海味”、“大闸蟹”、“鱼翅”这些词，这也难怪为什么老任设计了这么多千奇百怪的水属性PM了吧！

水系也是主角属性之一，克制了火、地、岩，不利于水、草、龙，对蓄水特性的PM无效，和火系地位难分上下。和火系那两个技巧类似，水系的冲浪和水压也分别担当了95威力和120威力的角色，不过水压的命中率变成了80%，追加的效果也被取消，最主要是冲浪和水压能学PM的数量较少，仅限于水系PM和极少数非水系PM，普及率远远不及火系来的高，而且水系的主要攻击技巧也就是这两种，其他技巧都存在这样或者那样的问题。当然，虽然水系技巧从这些方面来分析要稍逊于火系一筹，但水系



PM强大的实力加上属性加成修正，使得水系仍然成为特攻输出的主流属性。而防守方面，水系只有草和电两个弱点，其中草系攻击出现率不仅不高而且威力有限，主要也就是担心电系攻击而已。抵抗的属性有火、水、冰、钢4个属性，算差强人意吧。

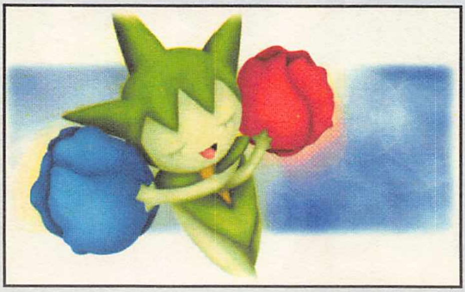
草

属性标记：●○



草系其实代表着所有的植物，而植物又象征着绿色，大清早打开窗户，在清晨温和的阳光下深深地呼吸一口气，看着窗外令人心怡的翠绿，这世界多么的美好啊！-_-b不过草系口袋妖怪和我们心中的绿色环境却有着截然不同的差别，首先就是一大堆附带毒属性的家伙——妙蛙花、霸王花、大食花，让人不仅有倒胃口；然后就是它们成名招式——亿万吸取和寄生种子，专门吸取对方的生命。什么叫吸取生命呢？大家听说过吸星大法吧，只要草系PM一发功，保你几十年来的武功修为付之东流；严重点可能直接吸成人干，这也太可怕了！草系PM并不是没有漂亮的，美丽花、向日葵、毽子棉都让人爱从心生。不过当它们也如法炮制吸取生命时，我们就不难想象到诸如“画皮”之类的词汇了……

草系克制的属性仅有岩、地、水三个，不利的属性却有火、草、毒、飞、虫、龙、钢7个之多。再看攻击技巧，亿万吸取威力仅60，PP只有5；觉醒草因为威力高点所以常见一些，也只有70而已；太



阳光威力和命中都让人满意，但若非晴天下还要蓄力1回合，也实在靠不住。综上所述，草系在攻击上好比一把锈迹斑斑的钝刀，很难指望用它来砍人。防守方面呢？草系被火、冰、毒、飞、虫5个属性所克制，居全属性之最；抵抗的属性有水、电、草、地面，其中水、电、地面都是常见的攻击属性，这点倒还算不错。草系在攻防两方面都可以用“可怜”来形容，但草系PM实力却不一般，除了它们本身能力技巧比较好以外，另外原因就是它们多半都有其他的复合属性吧！

电

属性标记：●○



雷电在宗教典籍和RPG游戏中常常被诠释为天罚，也就多了几分神权的威严在里面。不过在“天大地大它最大”的口袋妖怪世界中，自然不可能有神的存在——就算有神也被一干拥有呼风唤雨、通天彻地之能的口袋妖怪们赶到爪哇国去了。雷电只不过是口袋妖怪的一种武器而已，就像杀手兔张开的利爪、拉达的牙齿那样平常。雷电身份的降格也不见得是什么好事，生活中动辄就触电也难免皮肉之苦。皮卡丘、正负小兔啊，你们的脸蛋好可爱，真想捏一下——“啊！我的手指头怎么烧焦了……”

电系克制的属性只有两个：水和飞行，但不利的属性却有电、草、地面、龙4个，对蓄电特性PM无效。好在代表技巧10万伏特的威力、命中、追加效果都还让人满意；而雷电各方面性能均佳，唯独命中仅有70%，不是很够用，但搭配求雨后就不再有命中问题，两者都是技巧机器，相当一部分PM都可以领悟。乍一看电系在攻击方面可能无足轻重，因为从打击的属性上来看并不怎么样。但实际电系攻击的出现率很高，甚至有时候超过了火系，这是



什么原因呢？这是由于水系PM整体实力强大，使得必须有足够的力量来遏制它们，草系在攻击方面有先天不足，所以这个重任就落在电系身上了，在打击水系方面，电系技巧可以说是独一无二。在防守方面电系表现相当不错，仅有一个地面系弱点，但却能抵抗电、飞行、钢铁三个属性之多。看闪电鸟、双灯鱼良好的属性抵抗能力，就知道电是多么好的一个防守属性了。

冰

属性标记：●●●○

炎炎夏日，谈起冰这个词就让人下意识的感觉到凉爽吧！既然有“冰比冰水冰”的说法，就说明了冰系和水系难舍难分的依赖关系——这也怪不得那么多冰系PM都要附带一个水属性。不过还是有一些PM不愿意沦为水系附庸的，如面恶心善的迷唇姐或者面善心恶的狃拉，当然还有长毛猪和神秘的冰



神柱。当然了，能驾驭暴风雪的PM看来也是很不简单的主，如果两个冰系PM交手的时，没准一方就会趾高气扬地冲着对方说：“要想打败我这样的黄金圣斗士，你就必须掌握绝对零度的冻气……”

冰系克制的属性有草、地面、飞行、龙4个，不利的属性是火、水、冰、钢4个，不过地面和飞行是出现率很高的属性，强力的龙系PM一般都少不了被冰打4倍，所以冰属性的攻击意义还是蛮大的。代表技巧冷冻光威力高达95，命中100%，还有10%的冰封效果,使用非常广泛，能学的PM数量也有不少。即使没有冷冻光的PM，很多也会用冷冻拳或者觉醒冰来替代,可见冰系攻击的重要性。但另一方面，冰系的防守方面可真是不怎么样，仅仅抵抗冰系，但却有火、格斗、岩、钢4个弱点，是有点不像话了……



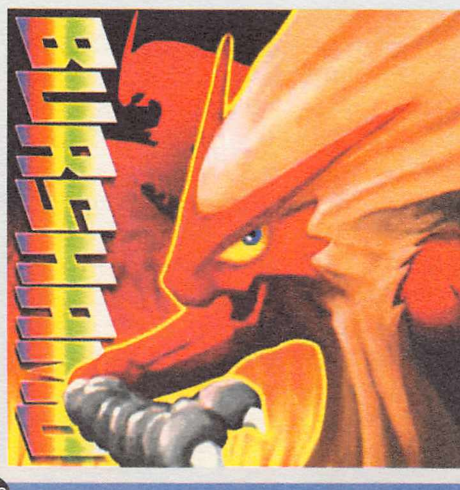
格斗

属性标记：●●●

格斗系的PM可能最贴近我们人类的现实生活，因为这些PM几乎都是人型类,在现实生活中不难找到他们的影子。怪力就是活跃在全美WWF职业摔跤联盟的第一明星,相扑怪自然是来自东瀛的相扑力士；沙瓦郎大概是李小龙截拳道门下的第XX代弟子,卡波郎一看就是没事爱练瑜伽功的印度阿三。当然,有一些可能是人类后天培养驯化的格斗机器，比如赫拉克罗斯和火烈鸡，源自人们斗虫斗鸡的嗜好；蘑菇袋鼠就是擂台上常见的袋鼠了，可不要小看它,寻常的格斗家还未必是它的对手呢，若是吃了它一踢或尾巴一鞭，搞不好都有可能内脏出血送去急救了。

克制了冰、邪恶、钢铁、岩石、普通5个属性之多，但不利的属性也有飞行、超能、毒、虫4个之多,对鬼更是完全无效的格斗系，可谓毁誉参半。接下来再看技巧本身的性能问题，也是不容乐观：威力高达100、且容易会心的技巧——“交叉突刺”命中率稍稍差了些（仅80%），但问题是只有少数PM才能学到，连某些格斗系PM都不会；威力高达150的“气合拳”是大众化的技巧，但因为在发动时要求不能受到对方攻击伤害，所以注定只能作辅助技巧；“爆炸拳”也是一个普遍能学的技巧，威力有100之多且命中后必定追加混乱效果，但只有50%的命中率，让所有人用起来都不放心；最后是常见的格斗技巧“瓦割”，基本上有手的PM都能学，不过区区75的威力，也让人太失望了。说了这么多可能大家都晕了,总之结合属性特点，再加上可选择的技巧综合考虑，格斗系技巧作为主攻还是不太合适。再看防守方面，只有超和飞两个弱点，不过抵抗的虫、岩、恶也并非常见的攻击属性……



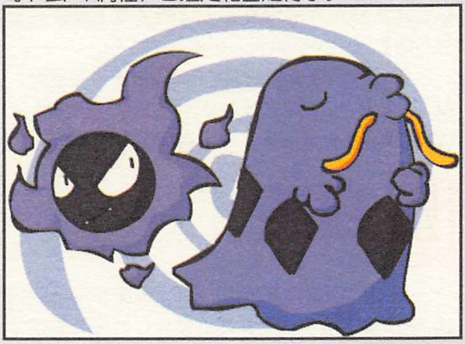


毒

属性标记：●●●

毒在一般RPG来说也是一个重要的要素，千奇百怪的巫毒和神秘莫测的蛊毒都给这个属性增加了更多神秘的色彩。不过在口袋妖怪的世界中倒没这么复杂，总体来说也就两类：一类是身上带毒的，比如阿柏怪、大针蜂、毒刺水母这种身含毒素的生物，一般都能使天敌退避三舍，对于它们本身来说带毒是一件至高无上的光荣事情；另一类就是各种各样的毒物，如双弹瓦斯、臭臭泥、吞食王等等，简单来说就是万毒之源，前者那些PM身上带的毒，未必赶得上它们的万分之一。不过这么一来也就出问题了，瓦斯应该是易燃气体吧，那对它使用大字火，岂不是当场就要发生大爆炸了（恰好瓦斯也有大爆炸这招）？

毒仅仅克制草，但却对毒、地面、岩石、鬼不利，对钢无效，可以说是非常寒碜，不过代表技能毒炸弹威力却达90之多，且30%几率追加中毒的效果更让人为之心动。毒系PM是没有任何理由放弃这一优秀技能的，至于非毒系PM，在没有什么好技巧的情况下，选择它也是很正常的。在防守方面，毒系仅有地面和超能两个弱点，但却抵抗了草、格斗、毒、虫4个属性，已经是相当难得了。



地面

属性标记：●●●●●



天为乾、地为坤；无论是五行还是四大元素，土都是重要的一环。本来按说地面系应该是不亚于水系的大属性才对，因为不客气的说，只要是生活在地面上的生物，以及地面上矿石土块这些无机物，都应该算是地面系呢……但口袋妖怪



里面的定义也太狭隘了，似乎除了天然生成的矿石土块，好像只有天天掘土为生的动物，才算有“地面系”的资格呢！除此之外还有一个非常严重的错误，那就是为什么草系会克制地面系呢？显而易见，没有大地提供的养分支持，植物怎么可能生长呢？就算是植物“寄生”在大地身上，那以植物为食的铁甲犀牛、火山骆驼等等，难道也怕草系不成？想像着他们在草原上奔驰的情景，根据属性相克来推算，它们就好比是在上刀山下火海，而且一日三餐以穿肠毒药为食！

地面系克制火、电、毒、岩、钢，仅仅不利于草和虫，对飞行系和浮游特性的PM无效，再加上地面系的第一绝招——地震的优秀性能（威力100，命中100%，PP10），还需要怀疑这个属性的地位么？当之无愧的NO.1啊！虽然除了地震外，其他地面系技巧基本上没什么实用价值，不过这一招也就足够了。大部分物攻PM都会使用地震作为自己的主攻技巧，而地面系的PM由于具有属性修正，能带来更高的攻击力输出，是队伍中重要的物攻力量。当然，由于地震的泛滥，相对就会使对手的草系、虫系、飞行系以及浮游特性的PM出现率大大提高，这就需要使用其他属性的技巧来补足。最后再强调一次，虽然地震效果十分优秀，但过分依赖它也是不合适的。防守方面，地面系虽然有水、草、冰三个弱点，但抵抗了电、毒、岩，并不能算很差的。

文/koflover



强攻之神兵 破盾之利器

□文/lyl

战术详解

作为宝石系列新增道具之一，专爱头巾（こだわりハチマキ）一问世便受到了各位玩家的广泛关注，毕竟它的效果与副作用都太明显了。首先，它使物攻技能威力增强1.5倍的效果非常突出，本身进攻能力就比较出色的PM带上专爱头巾后，会更加难以抵挡。然而，由于只能重复使用一招的副作用，使得在第一回合选招时，务必要小心翼翼，对操作与先读都是莫大的考验，一招不慎便是几回合的被动。另外，这种副作用也使其经常作为阴人道具，用戏法交换给对手。本文主要介绍的是携带专爱头巾的物理强攻型PM的使用方法。

前文说过专爱头巾提升物理攻击1.5倍的性能相当突出，那么这个帮助到底有多大呢？让我们举个实际例子来说明：化石翼龙攻击309，岩崩打不加防御努力值的闪电鸟伤害为244~288，闪电鸟HP至少有321，除非出现会心一击，否则不可能秒杀，而闪电鸟用十万伏特秒杀化石翼龙却是很轻松的事。然而化石翼龙戴上专爱头巾后就大不一样，伤害一下子变成了367~432，闪电鸟极限HP为384，可以说有很大希望秒杀了，没有了被十万伏特杀掉的顾虑。速攻战术常常就是这样，不是你死就是我亡，不少情况下一个PM只需要追求威力，对灵活性的要求不大。这时，专爱头巾大幅度增强威力的性能就可以很好地被体现：抢先杀掉对手，减少了被反戈一击的危险。



标题中提到了两个字：“破盾”。是的，专爱头巾是破盾的一把利器。专爱强化的是物理攻击，碰到的壁垒自然是物理盾牌，但物理盾牌不如快乐、卡比兽这些特盾，其中虽然有不少实力强悍的PM，但都有这样那样的弱点，例如钢铁鸟、核果兽怕三合一磁怪，水君、顿甲缺少物理抗性等，靠专爱大幅提升的物攻完全可能强攻下来。一旦对方的物理盾牌被消灭，后果可想而知。

那让我们来看看有哪些PM适合携带专爱吧，以下介绍的PM或是被经常使用，或是有些特色。（评价最高★★★★★，一个☆代表半个★）

尼多王 ★★★☆
NIDOKING

全能而中庸是其特点，可以掌握非常多的招式，惟独缺了这个年代强调的特长。好在专爱这个“物攻速成器”可以充分发挥它的物攻能力。能力上讲，85的速度与赫拉克罗斯相当，92的物理攻击也不差。其它能力中等。配招方面地震、毒炸弹、影球、百万大角、岩崩都不错，通常还需要十万伏特或大字火打击钢铁鸟等。考虑到地震的局限性，推荐让威力大、附带效果优秀的毒炸弹主攻。相比同样依赖毒炸弹的叉字蝠，它打不怕中毒的钢、毒系的地震威力可比叉字蝠的觉醒地高多了。它是两属性都有强力招式配合的典范。毒炸弹+地震的互补性和威力都不错，而第3、第4招的任务就是扫清它们的盲区。在影球、百万大角和岩崩中，

我推荐影球，对耿鬼、UFO、蜻蜓龙等都有不错的效果。百万大角虽然威力大，但不利属性太多。而岩崩的威力不高，弥补盲点的能力不强。这样的话，考虑到钢铁鸟等飞行系，十万伏特也是必要的，当然具体配招还要看队伍的实际情况而定。虽然它招式很多，但如果不留精神干扰，双弹瓦斯始终是一个盲点，而精神干扰的打击面太狭窄。尼多王的属性无效化毒毒与电磁波，对一些觉醒草的电系也有抵抗能力，可以为它争取到一些上场机会。

三地鼠 ★★★★★
DUGTRI

三地鼠速度120，也是相当的快，不过攻击力仅仅80，其它能力更是惨不忍睹。但捕获特性掩盖了它的缺点，使它成为一只不折不扣的BT。它的战术方针非常简单，先利用游击等方法将对手的HP打到三地鼠可以秒杀的范围内，然后找机会派三地鼠上场，即可秒杀对方，解决了对方通过睡觉、换人等方法恢复战斗力后带来的后顾之忧。为了秒杀更多的PM，三地鼠常常佩带专爱头巾。推荐配招为燕返+地震+岩崩/毒炸弹+觉醒鬼。以三地鼠的高速度，在面对无法捕获的飞行系、浮游特性PM时，觉醒鬼、岩崩也可以构成一定的威胁。作为限制游击战的一枚重要棋子，三地鼠一直处在禁用的边缘。

火爆猴 ★★★
PRIMEAPE

相信大多数使用它的人都是冲着比其它格斗系高一等的速度去的，但是速度种族值没到100的它依然不够快，耐久也令人担心。主力攻击技巧交叉突次威力优秀且容易CT，但不稳定的命中率也令人担心，是很考验RP的技巧，RP好的话相当猛，不好的话就难以发挥出价值。岩崩、觉醒鬼、地震是常见的另外3招，也可以考虑气和拳。

格斗招向来以高打击面著称，和地面一样克上5个属性，且是唯一克制普通系的属性。和地震，无效化格斗的鬼系比无效化地震的飞行系、浮游PM要少，且觉醒鬼对其有着决定性的伤害。岩崩对飞行系的效果也不错。一旦先读准确，那么对方抗格斗的PM伤害不小，这点在高速度的火爆猴身上体现得犹为明显。但这一切都建立在先读准确的基础上，而我们知道每次都先读准确是多么困难的事。如果注重灵活性不戴专爱的话，威力又不足了……

隆隆岩 ★★★☆
GOLEM

隆隆岩能力属性和铁甲暴龙类似，但攻击要低一点。两防虽然比铁甲暴龙高，但HP较低，综合耐力也比不过铁甲暴龙。速度方面稍稍快了一些，极限速度突破了206大关，与水君、海马龙有了一搏的可能，比其它不少水系要快。配招上岩崩/岩石爆破/觉醒岩+地震威力可怕，对防御一般的PM同样具有一击致命的效果（其中觉醒岩PP、命中稳定；岩崩威力稍高但命中率仅90%，有特效但由于低速度不容易发挥；岩石爆破爆发力强并能破替身相关COMBO，爆5下的话即使是水君、钢铁鸟、核果都吃不消，但命中率更低，平均威力也仅仅是75而已）。因为特性关系它的舍身一击也不错，一些抵抗岩+地的PM吃了舍身一击往往不好受。当然，作为学不到百万大角的补偿，它最大的优势还是可怕的大爆炸。它的大爆炸威力仅次于钢螃蟹排名第二，在专爱配合下可以炸死一切非岩钢鬼PM，即使是抵抗两倍的岩系与钢系，如果防御在100000以下（化石蝎级别）一样会死。而它的岩+地震又是对对方钢、岩、鬼PM的一种威慑，使其不敢贸然上来顶爆炸。当然，这也需要玩家一定的勇气，毕竟一旦没炸准可就麻烦了。也要小心对方保护或替身。

嘟嘟利 ★★★★
DODRIO

嘟嘟利速度快，报恩威力大，但它与其它高攻普通系竞争的最大资本是具有第二属性和该系优秀技能作报恩的补充。飞属性的好处不用多说，不怕钉子和地震的能力都是宝贵的，而且钻孔啄的威力也不错，使嘟嘟利在面对一些对手时有了二择的机会。钻孔啄有一定的打击面，比如对赫拉克罗斯、瑜珈猴具有秒杀的效果，虽然报恩也可以重创，不过重创和秒杀的概念毕竟不同，因为赫拉克罗斯、瑜珈猴可以秒杀不少普通系，杀不掉对方的结果往往是自己被杀。当然，飞+普通的打击面不算广，虽然觉醒斗/觉醒地可以打击钢系与岩系，但威力毕竟不足。嘟嘟利是典型的重威力不重灵活性的PM，与专爱的作风相仿。当然，对钢系、岩系还是会吃力一些，但它的报恩始终是霸道的。除了报恩、钻孔啄、觉醒地/觉醒格斗

以外，第4招可以是破坏光或电光石火，或者是有不错附带效果的三角攻击。专爱挣扎是另一种颇为强悍的用法，使用时要保证嘟嘟利的总HP是4N+1。用法是前期先游击，HP不足时忍耐，或者上场后就不断替身，HP到1时换下场，再换上场时就可以挣扎了。嘟嘟利攻击高，速度快，不怕钉子，是这种用法的理想人选，其威力足够秒杀雪拉比级别防御的PM。至于忍耐之后如何安全换上场，下文会有一节专门说明。除了替身/忍耐+挣扎以外，其它2招可以从报恩，钻孔啄，觉醒鬼/斗/地中选取。

耿鬼 ★★★☆

GENGAR

耿鬼的速度也有110之多。虽然特攻要远远高过物攻，但戴上专爱头巾用物理攻击进行强攻也不失为一种奇袭。它的专爱毒炸弹威力比较大，灭满物防的荷叶鸭90%，一般的鸭子很可能被秒杀了。影球威力也算可以，打木乃伊70%以上，凭借速度优势可以抢先杀掉对方物防不高的鬼系、超能力系。耿鬼抗性很多，专爱气和拳较容易使出，打克耿鬼的地狱狗、巨甲兽之流有很好的效果。作为最后的杀招，大爆炸的威力也很大。也可以保留十万伏特打击以钢铁鸟为首的物防盾。

铁甲暴龙 ★★★★

RHYDON



铁甲暴龙速度慢，弱点严重，但抗性也不错，不怕电磁波的地面属性和海量的血，对抗电磁波+地球投队医很是在行。对方的专爱化石翼龙使用觉醒飞、岩崩、舍身一击时，也是它上场的机会。铁甲暴龙攻击很高，与一招走天下的钢螃蟹不同，它符合自身属性的两招威力好、打击面优秀。地震就不说了，但偏地震的PM是不适合戴专爱的，可它岩石系招式威力也非常大，对那些挡地震PM是不小的威胁。自身两个属性都有技能配合有不少优势，这个在介绍嘟嘟利的时候提到过，而像尼多王、赫拉克罗斯等PM也拥有这种优势。除了地震和岩石系招外，百万大角和配合特性的舍身一击也是优秀的技巧。前者对抗UFO和众多草系有很好的效果，使打击面颇为完整。后者则强在威力与泛用性。也可以考虑气和拳。

袋龙 ★★★☆

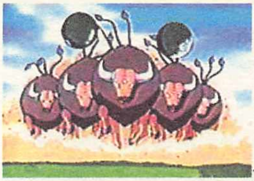
KANGASKHAN

袋龙攻击速度都不差，也有一定的耐久度，游击起来比较方便。掌握的招式一如普通系的丰富多彩，报恩、影球、地震一个不少，瓦割因为威力问题被弃用。相对其它蒙眼睛PM而言，它的蒙眼睛威力比较大，戴上专爱后利用游击能揩不少油，但灵活性很成问题。破碎爪是它的另一大特色，附带效果不仅可怕且发动几率很高，越打越厉害，戴上专爱后基础威力也有保证。一些抗普通系攻击的PM即使可以逼退袋龙，但因为降了物防，往往容易被其它PM逼退，而报恩威力虽然大，却没有这种削弱盾牌的能力，毕竟有些盾牌是不能光靠蛮力就可以攻下的。当然，对于不会被降能力的钢螃蟹、岩神柱等PM效果就不是很好。在打不抵抗破碎爪的PM时，这招就更可怕，面对戴上专爱又降了自己防御的袋龙，常常需要换人，从而给了袋龙更多的攻击机会。而袋龙的耐久可以支持它更好地用破碎爪游击。所以，专爱精灵在配招时，不仅要考虑威力，也要综合附带效果等种种因素。杀手兔也可以学到破碎爪且攻击更为可怕，但低耐久使它游击起来较为困难，一般还是推荐用剑舞清场。

肯太罗 ★★★★☆

TAUROS

专爱家族的又一猛将。配招一般为地震+报恩/舍身一击+觉醒鬼+钢尾巴/破坏光。肯太罗攻击很好，专爱报恩的威力非常可怕，非岩/钢/鬼PM敢接下它报恩的PM屈指可数，即使是对全PM中物理耐久排25的牛奶坦克，也常常能两回合秒杀。舍身一击可以保证在2回合内杀掉一些PM，但由于反作用力，不如报恩普遍。地震的打击面和威力都很好，弥补了报恩打岩、钢系效果不好的漏洞，但除非荡清了对方挡地震的PM，或是要消灭某个特定目标，不然是不敢贸然使用的，毕竟飞行系对地震的牵制效果太明显了。钢尾巴打击化石翼龙、化石蝎等PM的效果很好，特效不错可命中率有问题。如果要打击对方挡报恩的岩系PM，又怕

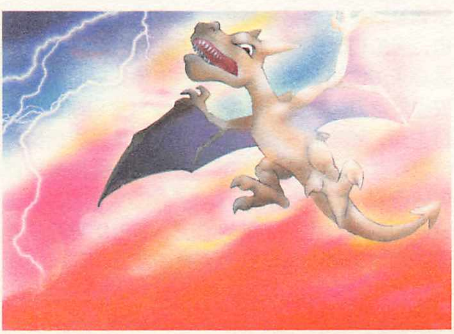


对方换飞行系，那么钢尾巴是不错的选择。觉醒鬼是打击鬼系用的，威力足够秒杀耿鬼，对木乃伊也要过半。如果对方贸然换鬼系来挡报恩的话，吃了下觉醒鬼就血本无归了。破坏光作为最后一击，威力相当大，但要看准时机。虽然几个招的性能都很好，但毕竟受专爱副作用的限制，使用起来不那么方便，很考验先读和对对方队伍的分析能力。对钢铁鸟难以造成威胁也是一大缺点。很高的速度和威吓特性是它最大的亮点。在两个速攻PM对攻时，速度快者会有很大的优势，而肯太罗的威吓特性还可以减轻对方攻击手对我方的伤害，更好地发挥了肯太罗善于硬碰硬的特点。举嘟嘟利对肯太罗的例子：嘟嘟利速度100，肯太罗有110，因此肯太罗会先攻，一下报恩可以秒杀嘟嘟利，而即使由于某些原因，嘟嘟利一息尚存，由于被威吓也难以对肯太罗造成生命威胁，即使是速度果后的挣扎也无法秒杀肯太罗。威吓对方后攻、速、防俱全的肯太罗，常常会使对方被迫下场，并用良好的攻击能力给对方带来不小的麻烦。

化石翼龙 ★★★★☆

AERODACTYL

专爱PM中当之无愧的速度之王（速度种族值160的音速蝉虽然也具有一定的攻击能力，但主要用作接力，加之技巧威力不足，较少用作专爱突击）。高速度的优势不必多说，对攻或是清场都会占不少便宜。因此，以速度作为最大本钱的化石翼龙努力加满并性格修正速度是很有必要的。事实上，对于特别是速度种族值上100的速攻PM来说，加满速度都是必要的，不少情况下性格还要修正



速度。配招上，岩崩、地震、觉醒飞都是威力与打击面兼具的技能，配合自身特性的舍身一击威力也相当大。它同时发挥了岩崩的特效与威力。大家知道岩崩30%的害怕效果很优秀，然而会岩崩的PM普遍慢速，不能完全发挥这招的价值。但到了全PM中速度排名第6的化石翼龙那里则大大不同，往往会出现被岩崩的PM重创又因为害怕无法还手的情况。化石翼龙一般性格修速度，但修正攻击破坏力会更加可怕，只是速度不及宝石海星、胡地等会很尴尬。

卡比兽 ★★★★

SNORLAX

作为对战大热门之一，不少人用卡比兽是因为其出色的耐久，但它的攻击潜力也非常大，戴上专爱头巾后一样可以成为可怕的攻击手。它的报恩威力与嘟嘟利同一级别，虽然没有第二属性，不过有地震和影球作为补偿。气和拳的效果也不错。因为速度慢，压制的效果不比报恩差，因为如果运气好可以连打两下。由于戴着专爱，睡觉就不很值得考虑了。和大猩猩类似，它的耐久也很好，可以获得更多上场的机会，只不过大猩猩偏物防，而它更注重特防。它的耐久即使不加努力值也颇为可观，何况由于它速度过低，分配完攻击努力值后常常会把剩余努力值分配到耐久上。当然，一般情况下我还是推荐加一些速度努力，84点努力可以超过核果兽与铁甲暴龙，164点速度可以超过顿甲与三圣柱，252点速度可以超过双弹瓦斯与巨甲兽（前提是这些没有速度努力）。

NGC版《口袋妖怪XD》中卡比兽可以学到自爆，由于有本属性威力修正，威力比钢螃蟹还要可怕，使其专爱的意义进一步增强。

叉字蝠 ★★★☆

CROBAT

叉字蝠的速度同样达到了化石翼龙的水准，攻击也不算差。由于抗性很好，游击起来比较方便。配招一般为毒炸弹+影球+觉醒地+燕返。其中毒炸弹威力很大，附带效果优秀，可以说除了钢、毒系外没有能够完全抵挡其锋芒的PM。不过其它招威力不足。缺点是对于钢系PM和防御较高的毒系打击能力不足，即使有觉醒地，对高防御如钢螃蟹等依然不能构成可观的伤害，何况钢、毒系中还有钢铁鸟、双弹瓦斯之流。岩、地系PM虽然

不具备对毒炸弹特效的抵抗能力，但中毒的影响并不致命，完全可以逼走叉字蝠后再找机会睡觉或是找队医治疗，何况附带效果发动几率也就30%。

赫拉克罗斯 ★★★★★
HERACROSS

赫拉克罗斯物理攻击超群，除了特攻外其它能力也不错。配招方面，百万大角相当可怕，戴上专爱头巾后的威力只能用“开金断玉”来形容，几乎不存在可以完全压制它的盾牌。岩崩补充百万大角打击面的作用比较明显，对喷火龙、耿鬼、血翼飞龙等都有不错的效果。除此之外，气和拳在成功先读的基础上可以重创钢铁鸟、瓦斯之流（前者能打80%，后者也有半血左右）；本属性的瓦割稳定主动，打击面也不错；地震作用稍小，因为赫拉天敌是地震打不到的飞行系，不过打一些火系和毒系还算不错；觉醒鬼克制抵抗大角的鬼系，但岩崩的威力足够可以打这些了。此外有专爱起死回生的用法。它的虫族警报特性在HP低于1/3时提升虫系招威力，配合不错的速度可以达到清场的效果。但这个特性一般配合起死回生来使用，形成濒危时虫与格斗的二择。一般更推荐上进特性。上进特性也是它的一大优势。比如在木乃伊对抗赫拉克罗斯时，虽然抵抗百万大角，但因为不敢乱放鬼火，影球/地球投不能对赫拉构成致命伤害（精神干扰除外，但也不能过半），最后还是会被赫拉强攻下来。如果赫拉没有上进特性的话，情况会大大不同。发动了上进特性的赫拉克罗斯攻击力有了质的提升：先读气和拳成功就能秒杀换上来的钢铁鸟，百万大角有可能秒杀努力没满物防的水君。若有兴趣保留空元气，对双弹瓦斯也有约莫80%的伤害。赫拉克罗斯的属性也非常好，除飞行系以外，弱点只有火系和超能力系而已。但火系和超能力系与它可谓互克，如果它们速度比赫拉慢的话，不见得就能占上风。即使是飞行系，也不一定能顶住专爱岩崩甚至是百万大角的攻势。除了这3个属性以外，如果没有反击或觉醒飞，很少有PM是它的对手。优秀的特防使它能够制衡水系，物理防御方面对地震的抗性也颇为宝贵。赫拉克罗斯有个很贴切的封号叫“海陆之王”，而专爱的存在更使它如虎添翼。



←“携带”专爱头巾的赫拉克罗斯……

圈圈熊 ★★★★
URSARING

圈圈熊可以剑舞，强化起物攻比专爱方便不少。但圈圈熊速度太慢，剑舞前往往要承受对方的一次攻击，纵然有一定的耐久，也难以舒服地在游击战中剑舞。于是免费提升物攻的专爱型圈圈熊就应运而生了。专爱报恩/舍身一击威力很可怕，配合圈圈熊数一数二的物攻就可以打出一片天空。压制可以弥补它慢速的缺陷，但威力稍显不足。地震、觉醒鬼也不可漏过。气和拳对对方换上来钢铁鸟有不小的杀伤，值得一用。它的上进特性非常好，所以空元气也有相当的价值。圈圈熊在中毒麻痹烧伤后攻击变成1.5倍，专爱空元气可以无条件秒杀一切非钢岩地PM，其它招的威力也大大提升。相比大麻燕，它攻击更高，速度不快被麻痹没关系，但没有那种高速高攻清场的能力了。同样是专爱普通系，肯太罗注重速度和威吓，大猩猩注重利用耐久和攻击游击，而圈圈熊就是靠一定的耐久支持用超群的物攻强攻了。

黄鼠狼 ★★★
LINOONE

黄鼠狼速度优秀，攻击过得去，其它能力就差得可以。本来找到机会腹鼓后的破坏力相当可怕，但专爱就限制了它这方面的发挥。它拥有戏法，可以将专爱头巾作为阴人道具交换给对手，逼迫对方换人，从而获得腹鼓的机会。即使交换给了有攻击能力的PM，自己无法从容腹鼓，至少也限制了对方的发挥。不过既然有戏法的时间，为什么不直接腹鼓呢？

它专爱的用途并没有局限在戏法一招上。能够学到神速是它的另一特色。神速用作追杀相当不错，因为有优先度，体力不足而速度快的PM也难逃被杀的命运。由于基础威力不差，平时用作主攻也是游刃有余。影球、觉醒地/斗等招可以补充打击面。戏法和神速不能同时得到是一大遗憾，所以神速也可以换成报恩。报恩+戏法+腹鼓这种连环招令人防不胜防，但对操作的要求也很高。电磁波和钢尾巴也有一定的价值。效仿嘟嘟利的专爱挣扎也不错，虽然威力大大不及，不过一来可以欺生，二来可以用戏法将专爱转出手形成二择，招式也多样一些。

大麻燕 ★★★☆
SWELLOW



大麻燕的速度125，仅次于叉字蝠和化石翼龙，比不少电系要快。但它攻击力不足，技巧也比较匮乏。上进特性是它最厉害的武器，中了异常状态后一发专爱空元气即使防御高如双弹瓦斯也难以承受，所以最好在对方使用鬼火/毒毒时换上它，这样对方没有钢、岩、鬼时就要面临一次扫荡。除此之外，报恩/舍身一击、燕返与觉醒地/格斗/鬼比较常见，破坏光、莽撞、钢翅膀也是一种选择，但除了报恩/舍身一击，其它招在未发动特性时威力都有限。这只仅仅被用作专爱强攻的话容易被嘟嘟利代替，但高速度和上进特性是嘟嘟利所无法比拟的。

大猩猩 ★★★★☆
SLAKING

大猩猩能力很好，只不过受特性拖累。攻击力到达了人见人怕的160，专爱下的一发报恩打非岩钢鬼PM中物防最高的古拉顿也要过半。由于HP很多，使用威力更大的舍身一击也不错。除此以外，打击鬼系的影球必备，地震、气和拳与破盾的火焰放射/大字火也有一用的价值。由于特性的拖累，气和拳使用起来要万分小心，当然威力也恐怖。大猩猩使用破坏光后副作用与特性重合，只会停一回合，也非常值得考虑，弥补了有时候报恩威力还不足的弱点。瓦割和岩崩意义不大，因为加倍后的威力也仅150，比不过报恩的153。其它普通系情况类似。由于特性关系，本来速度、攻击、耐久都很好的大猩猩难以顺畅地扫荡对手，只能委屈地当一下游击手了。不过不能小视它游击起来的威力，如果队伍中没有很好的物理盾牌



的话，可能它上一次场就要死一只！它耐久很好，为它提供了更多在游击战中上场的机会，在主攻手硬拼时也占据主动。

瑜珈猴 ★★★★
MEDICHAM

瑜珈猴的特性使物理攻击翻倍，极限物理攻击可达438，也就是种族值170的水平，非常可怕。虽然其它能力并不出色，不过较关键的速度方面还过得去。配招方面，它是唯一可以使用影子球的格斗系，相对的就不能掌握地震。本属性的瓦割与屈膝踢择一使用。岩崩、气和拳的效果也很优秀。专爱岩崩对换上来的威吓的龙的伤害要超过2/3，气和拳威力更是逆天。由于影球的存在，对方往往不敢贸然上鬼系来抗气和拳。专爱气和拳难度比较大，在对方睡眠时使用比较稳妥，其它时候就要靠先读了，接力替身也是不错的主意。蒙眼睛能够揩不少油，但不够灵活。专爱起死回生的用法可以参照嘟嘟利，威力更大，但速度不够快。瑜珈猴属性上抗性也不多，上场机会比较少，但一旦上场就能给对方造成巨大威胁。

太阳神石 ★★★
SOLROCK

太阳神石物攻达到95，对一只种族和是440的PM来说相当不错了。速度是比较集中的70，使它要与荷叶鸭、铁甲贝之流搏速度。两防中等，但抗性很好，可以挡下超能+火、飞+地震这种热门组合以及报恩，使它非常适合挡暴鲤龙、血翼飞龙；胡地未强化成型时，影子球也具有很大的威胁。配招方面，岩崩、地震、影子球、报恩/压制和大爆炸都非常实用：岩崩威力不错还有害怕效果，配合地震打击面很广。影子球可以配合抗性打击超能力系，有专爱头巾的配合可以秒杀宝石海星级别防御的超能力、鬼系。报恩的威力不差，压制则是看中其优秀的附带效果。大爆炸威力恐怖，是使用它的重要理由，若是吸引对方的水君之流上来然后炸掉也是非常赚的一件事，即使炸到钢铁鸟钢螃蟹之流虽然炸不死，但同样有一半以上。火焰放射/大字火/燃烧殆尽可以打击以钢铁鸟、核果球为首的物理盾牌，效果自然不用说。

蜻蜓龙 ★★★☆
FLYGON

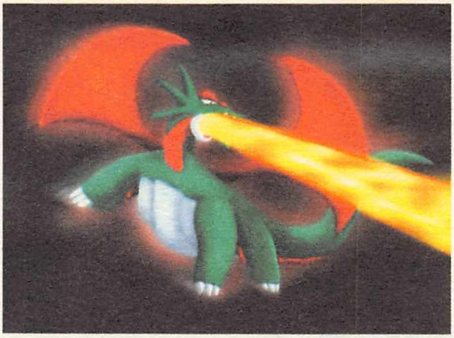
蜻蜓龙速度不错，攻击也有100之多，地震威力很大，在专爱的配合下对不少PM都有一击致命

的能力。配招上岩崩+地震+火焰放射、大字火必备，第四招电光石火、报恩、觉醒飞等都是不错的选择。蜻蜓龙的战术就是专爱地震突击，但太偏地震的专爱PM是不好用的，因为其它招威力不够大，往往必须用地震来杀伤对方，没有第二种选择，从而给对方换上飞行系/浮游PM的机会。即使冒险先读了岩崩成功，对UFO、钢铁鸟、一些草系也无从下手。地面系普遍的低速度使它们更加被动。但蜻蜓龙一定程度上克服了这些缺点。首先它具有地面系罕见的高速度，利用速度优势可以抢先攻击，如果对方换上来还要挡一下的话，即使是抵抗地面的虫、草系，凭借专爱地震的强大威力，也完全可能强攻下来。火焰放射、大字火这里作用也很大，对于钢铁鸟与核果球可以做到重创和秒杀，草、虫系吃了它一发大字火也很不舒服的，也可以打物理攻击打不动的天蝎等。由于攻击高速度快，岩崩对付飞行系的效果不错，飞行系换上来时很可能被连打两下，这招更大的意义还是威慑。浮游PM方面耿鬼、太阳方面岩崩伤害尚可，对UFO和蜻蜓龙自己报恩伤害不小。它能掌握电光石火，类似于神速黄鼠狼，对某些战术会有很好的效果（比如速度果+起死回生），戴上专爱后威力也能保证，解决残血PM不在话下。它的属性和特性都很好，是少有的同时抵抗岩+地的PM，对一些火系，觉醒草的电系也有抵抗能力。由于几乎每一项能力对它都很重要，所以努力值方面难以分配，通常还是将努力分在攻速上，这使它实际耐久不尽如人意，对一些属性的抵抗能力并不怎么好（特别是岩系），这点要注意。

血翼飞龙 ★★★★
SALAMENCE

血翼飞龙的攻击达到了钢螃蟹的水平，虽然没有流星拳这般暴力的技巧，可本属性的觉醒飞也不可小视，威力比嘟嘟利的钻孔啄高一点（配不到觉醒飞的GBA玩家只好用燕返了，效果差些）。地震、岩崩、瓦割这些技巧的威力就不比钢螃蟹的差。钢尾巴虽然命中有问题，但特效和威力都很不错，并且克制自己的不少天敌。它特攻也非常出色，带大字火打钢盾是不错的选择。血翼飞龙可以龙舞，同样是提升一级攻击，龙舞具有更大的灵活性，速度也能得到提升，那为什么带专爱呢?

血翼飞龙4倍怕冰，其特防往往不能承受非本系的一击冷冻光线。同样会龙舞的暴鲤龙龙舞一



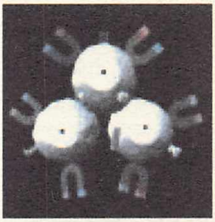
次后可以秒杀电系天敌，但它龙舞之后对使用冰系招的水系就不能秒杀或者重创（荷叶鸭除外），岩崩/瓦割也仅仅可以秒纽拉、迷唇姐这种软柿子。因此当血翼飞龙上场后，考虑到这些天敌可能会被换上场，为了效率往往不敢龙舞而直接攻击，但没龙舞过的进攻威力显然不足，无论是有自我再生的美女蛇，或是可以睡觉的水君、大水怪，都可以补回抵挡这些攻击带来的损失。但血翼飞龙戴了专爱的话情况则不同，一下觉醒飞即使物防强悍如水君、顿甲也要掉1/3，游击两三下就可以使对方被迫睡觉或是HP不足不敢换上来挡了。血翼飞龙本身属性抵挡地震等招式，加之威吓特性，也是很适合游击的。当然，龙舞血翼飞龙并非一无是处，后期清场的能力还是相当强的。专爱快龙用法与血翼飞龙类似，虽然可以学到气和拳，但总体实力有所不及，且无法学到岩崩。

钢螃蟹 ★★★★★
METAGROSS

钢螃蟹攻击是出类拔萃的135，主力攻击绝招流星拳威力大且特效恐怖：美女蛇两倍抵抗流星拳且防御能力较优秀，但吃一下专爱流星拳仍然要掉1/3以上，钢螃蟹升攻击后就抵挡不住了。特性无视威吓更是锦上添花，常常可以看见专爱钢螃蟹流星拳发动特效后将对方秒队的情景。当然，由于命中率不是100%，关键时刻的MISS很令人头疼。流星拳虽然恐怖，但克星就是号称“钢系杀手”的三合一磁怪。4倍抵抗钢系攻击的磁怪被流星拳打一下自然不算什么，利用磁力特性和高特攻可以轻松将钢螃蟹猎杀；在对三地鼠时也容易被三地鼠抢先杀掉。除了流星拳以外，地震和岩崩也经常被选用，地震打击抵抗流星拳的水系、钢系有一定的效果，岩崩则可以对抗鲤鱼龙、鬼蝉、喷火龙等PM。它的大爆炸威力相当恐怖，很

少有PM可以顶住，强烈推荐。此外，打呆河马、宝石海星的影子球，威力比较大的爆裂拳，针对蘑菇袋鼠、赫拉克罗斯的燕返，克制以荷叶鸭为首的一批草系的毒炸弹也有一定的价值，但效果均不如前面4招。

由于篇幅限制，本文自然不能把所有专爱PM都罗列一遍。以上介绍的PM代表性较强，一些没有提到的PM也可以在上面找到它的影子。



三合一磁怪捕杀钢系盾牌，再让专爱PM冲锋陷阵是很常见的手法。

专爱的PM主要用作攻击，但单纯的攻击是很难取得胜势的，所以为了使专爱PM的作用得以充分发挥，需要队友的配合：队医PM可以为专爱PM解除麻痹、烧伤等异常状态，让其更舒服地进行冲击，推荐牛奶坦克或快乐担此任务；许愿PM可以为缺乏回复能力的专爱PM恢复HP，保留了有生力量，水精灵和月精灵比较擅长这方面的工作。寄生种子也可以达到类似效果；三合一磁怪可以捕杀以钢铁鸟为首的钢系盾牌，让一些PM正常发挥实力；可靠的盾牌可以为专爱PM挡下攻击不致过早阵亡，为后期的清场作准备；造墙PM可以通过两墙壁缓冲专爱PM上场和进攻时所受到的攻击；有了这些后援，专爱PM的冲锋陷阵也没有了后顾之忧。

专爱PM的打法可以概括为8个字：前期游击，后期清场。所谓游击，宗旨就是通过专爱PM的RUSH找机会啃掉对方的盾牌，完成破盾的任务。意外出现的CT或是特效，场上的钉子，都是协助专爱PM破盾的有力武器。如果队伍中有两名成员都可以对对方盾牌造成威胁的话效果更佳。另一方面，如果某些盾牌专爱PM啃不动，就需要队友的协助，三合一磁怪帮助普通系PM解决掉钢鸟这个大障碍就是很经典的例子。灭亡歌，打落/戏法和以催眠为首的状态技能也能起到不小的作用。清场的PM则更注重速度，目标就是在双方盾牌挂掉或是HP不足的残局中扫荡对方。这些PM耐久都不算好，怕的是比它们更快的PM。所以清场的PM越快越好。PM不同，对游击与清场的侧重也不同。嘟嘟利耐久很差，中一下冲浪或是报恩便奄奄一息，不消说克制两倍的岩崩、冷冻光线之类。这种耐久自然没多少资本去游击，让队友尽快消灭对方岩、钢系，为高速高攻的嘟嘟利创造清场机会方是正道。而大猩猩耐久好，可以获得更多的出场机会，配合很高的攻击慢慢侵蚀对方的防线，但因为特性它清场实在不方便，这种PM自然是更侧重于游击的。当然也有同时拥有两种能力的肯太罗之流。一些PM的速度不是很好，但它们往往有较好的耐久，对于速度比它快的对手可以挨一下然后杀掉，一样能达到清场的效果，代表是钢螃蟹，不过毕竟不够方便。这种打法说起来简单，实战起来自然会碰到不少阻碍。比如由于队伍的防守不够可靠，需要一些炮灰来抵御对方的攻势，为



专杀迪奥西斯是神兽队中重要的组成部分。

了不破坏队伍的联防体系，对队伍防御体系影响最小的专爱PM成了炮灰最合适的人选。所以，虽然在残局时那些专爱PM具有很好的清场效果，但能否将其保护到残局是颇考验玩家水平的。专爱PM遇到了不可突破的壁垒（比如肯太罗对上钢铁鸟，自己又没有三合一磁怪）的现象也很常见，这时候要么放弃专爱PM，要么耐心等待机会干掉这个壁垒。

由于专爱的副作用，有时候虽然杀掉了对方一个PM，却给了对方换上来PM一回合自由行动的机会，比如专爱三地鼠用地震猎杀掉对方PM后，对方换上了飞行系。如果对方在那回合仅仅是简单的进攻或是撒撒菱那问题倒也不大，怕就怕对方换上来的是在一回合内可以做“大事”的PM。这种PM一般可以归结为两类：替身与强化。前者代



表如替身+气和拳的快龙，后者则如腹鼓喷火龙。由于这种PM实在太多，笔者也无法一一列举，但在组队时务必考虑好怎样对付获得“黄金一回合”

的这类PM。

专爱PM在努力值分配上也是有一定讲究的(虽然它们常常是最容易分配努力值的PM)：在速度努力值的分配上，有一个叫"速度级"的概念，超过这个速度级便是超过了一批PM，那么究竟有哪些速度级呢：

速度级	对应PM
96	不加速度的卡比兽
136	不加速度的三神柱、顿甲
158	不加速度的巨甲兽，超过双弹瓦斯、大水怪等
176	不加速度的荷叶鸭、铁甲贝等
198	一些轻快、叶绿素、高速移动PM，比如椰蛋树、荷叶鸭
206	水君、海马龙
251	满速的月PM等
264	一些龙舞血翼飞龙、暴鲤龙、一些速度果PM、超过速度种族值为70PM的极限速度、一些不愿意满速且速度种族值在75～100的PM
284	超能MM等的极限速度
295	赫拉克罗斯、尼多王等的极限速度
299	满速不含性格修正的嘟嘟利、血翼飞龙、大猩猩等
328	性格修正速度的嘟嘟利、血翼飞龙等
350	性格修正速度的耿鬼、肯太罗等
372	性格修正速度的胡地、草蜥蜴、三地鼠等
396	1级速度的速度为264的PM，2级速度的速度为198的PM，超过性格修正速度的雷精灵、化石翼龙、叉字蝠，

在速度努力值的分配中，达到或超过尽量多的速度级吧。而在攻击努力值的分配中，难以给出精确的数据，因为这不仅牵涉到攻击方努力值加多少,防御方如何分配努力值也有很大的影响。总之要尽量得高。耐久方面一般没有多少努力值可以分配，也没有什么可以说的。如果一个PM的HP近似于300的话，可以加一些努力值使HP变为301以挨下对方3下地球投。

由于专爱PM普遍耐久差，所以上场时务必要小心翼翼。一般专爱PM的上场有以下几种方式：

1、换人上场：最普通的上场方式。当然由于专爱PM耐久不好,要灵活运用抗性来觅得上场机会。强行挡下攻击需要一定耐久的支持，像卡比兽在特攻PM面前上场。至于一个PM应该在什么样的PM前换上场，前文的个体PM解析时都有所提及。必要时可以考虑配合两墙壁/许愿/寄生种子。

2、牺牲队友以无伤害上场：后期兑子中常用的一种手法，让专爱PM获得清场的机会，或是需要将对方某一控场PM逼下去。当然，牺牲什么队友是需要细细思考、权衡一番的。

3、替身+接力棒：将接力棒PM所制造的替身接给专爱PM，让替身来承受伤害，达到无伤害上场的效果。如果替身受一次攻击后仍未打消，则可以免费获得一次进攻机会。比如气和拳。只要有机会用，那么威力有不少都是逆天的。推荐水精灵和雷精灵使用该战术，前者的高耐久使替身有挡下对方一下进攻的资本，且可以顺带接力许愿等支持招数。后者由于具有不错的攻击能力，可以逼迫对方换人抵御其进攻，从而找到替身的机会。

4. 逼迫对方换人以无伤害上场：利用己方施加的进攻压力或是种种异常状态逼迫对方换人，使这回合对方不攻击，从而找到上场机会，需要较好的先读素质。这里着重讲的是灭亡歌与催眠技巧的运用：在灭亡歌即将生效或是将对方PM催眠后将专爱PM安全地换上场。一般情况下专爱PM的上场不必如此费周折，不过如果为的是挣扎嘟嘟利这种1HP也不能损失的PM营造上场机会的话，那还是值得的。

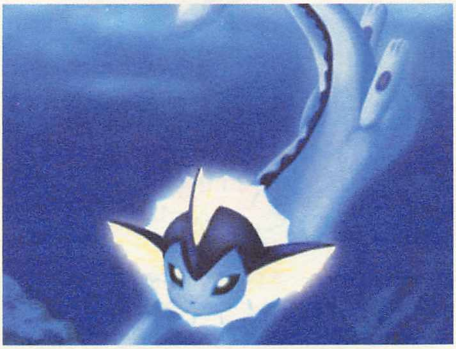
说了那么多，让我们来看一个实际例子吧，这是国内一位口袋玩家所组的队伍（下表）。

这队伍的战术方针非常明确：利用队伍5名成员的超群物攻快速突破防守，一鼓作气赢取胜利。瑜珈猴、化石翼龙和血翼飞龙的攻击速度上乘，都具有强攻破盾的实力，使用得当的话横扫千军并不困难。但三者侧重又有不同：瑜珈猴是纯正的主攻手，蒙眼睛可用作追杀；化石翼龙速度很高，硬碰硬将对方高速PM干掉是主要职责；血翼飞龙更偏防守，是队伍联防体系的重要组成部分，与钢螃蟹的属性也很互补。钢螃蟹物理攻击强悍，雷电拳对钢鸟效果突出，使得队伍不至于完全被其抵抗，打暴鲤龙的效果也不错。当队伍其它成

PM	配招	道具	特性
瑜珈猴	蒙眼睛、屈膝踢、岩崩、影球	专爱头巾	瑜珈力量
钢螃蟹	流星拳、地震、雷电拳、大爆炸	剩饭	净体
水精灵	许愿、融化、接力棒、冲浪	剩饭	蓄水
血翼飞龙	觉醒飞、地震、钢尾巴、岩崩	专爱头巾	威吓
杀手兔	替身、剑舞、影球、挣扎	速度果	免疫
化石翼龙	舍身一击、地震、岩崩、觉醒飞	专爱头巾	石头脑袋

员将对方防线冲散时，便是挣扎杀手兔一展其恐怖威力的时刻。作为后勤，水精灵的许愿+接力棒既可以为自己恢复体力，又可以通过慢速接力棒使队友无伤害上场享受到许愿的服务。融化+接力棒是不错的Combo，不过由于队伍的主流是进攻，增加防御的效果不很重要。融化与优秀的特防造就了它二刀盾的角色，无论是来自特殊还是物理方面的猛烈攻击它都得承受。由于队伍中没有队医等角色，它也担起了打异常状态的重任。

但水精灵不是不死的化身，这时候就需要攻击来缓解防守的压力，而在专爱头巾的帮助下，打死PM又是很容易的。所谓“进攻就是最好的防守”，这个队伍便是活生生的例子。



专杀迪奥西斯是神兽队中重要的组成部分。

大的支持。电磁波也可以帮助队友更好地扫荡对方。沙暴这里体现了辅助攻击的作用。由于限制了对方利用剩饭回血的能力，往往可以比平常更快地解决对方。

最后简单说下戏法+专爱头巾战术的运用。使用这种战术的PM一般都利用专爱来废掉对方的某些PM来达到自己的目的。黄鼠狼可以利用戏法将专爱换到对方吹吼PM身上，以此找到腹鼓的机会；公萤火虫、吸盘魔偶、画画狗和混乱熊猫可以利用戏法对抗破接力PM，从而找机会接力；超能猪和胡地、吸盘魔偶可以利用戏法对付特盾，方便自己的冥想强化；变色龙的专爱报恩本来就有一定威力，形成了戏法与报恩的二择，戏法+专爱也有助于发挥自身特性；胡地、超能猪、吸盘魔偶和画画狗的寻衅+戏法+专爱头巾的COMBO也颇具干扰能力；大尾立的戏法作用稍小；这些PM即使没有达到预期的目的，但将专爱换到物理进攻能力不强的PM身上已经不亏了，从侧面达到了“破盾”的效果。

说到这里，相信大家对专爱头巾战术也有一定的了解了。当然，光有理论还是不行的，实战方是检验理论的唯一标准。不过专爱战术并不难掌握，只要有了经验，谁都可以熟能生巧。让我们一起举着专爱的大旗，在实战中华丽地撕毁对方的防线吧！

PM	配招	道具	特性
巨甲兽	岩崩、地震、气和拳、大字火	专爱头巾	扬沙
大水怪	地震、岩崩、气和拳、觉醒飞	专爱头巾	急流
快乐	觉醒草、电磁波、芳香疗法、生蛋	剩饭	自然恢复
蜻蜓龙	地震、岩崩、电光石火、大字火	专爱头巾	浮游
钢螃蟹	流星拳、地震、岩崩、大爆炸	专爱头巾	净体
化石翼龙	地震、岩崩、觉醒飞、舍身一击	专爱头巾	石头脑袋

沙暴似乎总与消耗联系在一起，但这个队伍颠覆了传统，告诉了我们一个沙暴队也可以风卷残云般地将对手打垮！作为队伍的领衔PM，专爱巨甲攻击力很高，岩崩的威力可以迫使防御高如水君不断睡觉以求活命，一般的PM挨一下怕不死也奄奄一息了。丰富的招式使对方难以选择对抗它的PM，从而捞得一些便宜。蜻蜓龙、钢螃蟹、化石翼龙、大水怪的攻击力也非常可怕，前赴后继不断对对方防线进行冲击的话，如果对方拥有的仅仅是能力盾那么很难成功防范。快乐是队伍的支柱，几乎通吃一切特殊攻击，虽然没有许愿为队友补血，但解除异常状态的芳香疗法也是莫





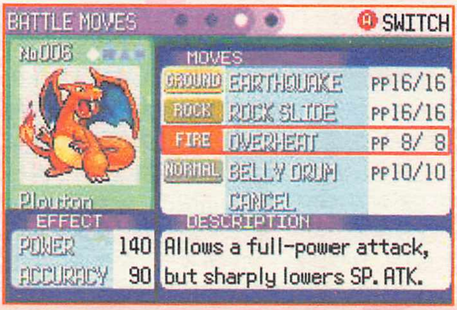
口袋妖怪GBA
对战系统细节设定详解

玩了这么久的PM，突然发现其实对游戏的了解还远远不够。记得去年的时候有一次在旁边看表弟玩红宝石386版，用果然宝宝在隧道里遇到凯西，凯西使用瞬间移动提示失败，一时大为惊讶。因为在当时大部分人的观点是瞬间移动优先于捕获技与特性，所以论坛上对于捕捉凯西的建议都是直接扔球，重新试验一遍后不禁暗叫瞬间移动也不过如此。就好比在Bot上著名的梦话+气合拳一度被大为推广，很久以后才被证实是Bot的Bug，游戏中梦话是不会发动气合拳的。有时候在网络平台待久了，往往会受到一些Bug的影响，当然也有一部分原因是因为现在的技能表在描述上并不完整甚至有误差，使得一些技能的效果难以让人理解，所以一直打算写一篇关于对战效果的详细研究，以便在今后的战术讨论中有据可依，避免临时再来测试的麻烦。本文无意涉及战术，仅仅是将游戏中一些较为疑难或是容易忽略的地方整理出来供大家参考。尽管VBA有着方便的Save/Load，但测试的难度仍然远胜于NetBattle，一些技能在资料不明的情况下都要经过反复的测试与讨论，本文可以保所提供的信息证98%以上均经过实际测试确定，希望本文在技术方面不至出现疏漏，不足之处望读者们海涵。

熟悉技能的办法就是平时多加练习，绿宝石的Battle Frontier就是一个很好的环境。战斗边疆的各个设施都能让玩家面临各种各样的技能，一方面可以提高自己的水平——对于刚入门战术的玩家，这样还是很有帮助的——一方面在与其他玩家对战中如果遇到不常见的状况也能有所准备。

一 战斗系统/技能参数

每场战斗都是由一个个回合紧密连接起来的，每个回合中是双方技能与技能的交织，稍有疏忽，即便是一个回合里的小细节也能左右整场比赛的胜负。打开怪兽的技能栏，可以看到技能的属性、威力、命中、PP及简单的描述，但这只是技能的简要信息，每个技能所隐藏的信息量几乎十倍于此，以燃烧殆尽为例，看看这个技能所包含的参数。



燃烧殆尽・OVERHEAT・オーバーヒート					
Battle					
属性	火	作用对象	单体	无视属性	否
威力	140	急所技	否	被魔装反射	否
命中	90	近身攻击	是	被抢夺	否
PP	5	借助声音	否	被保护	是
速度	0	王者之证	是	穿过替身	否
使用后特攻降二级。					
POKéMON Contes					
类型	美丽	吸引力	♥♥♥♥♥♥	干扰度	–
使用后受对手干扰则被减好感度翻倍。					
Battle Frontier					
战斗宫殿	攻击类	战斗竞技场	+1		



我们研究的是战斗效果，表中Battle栏除了属性、威力等四项基本信息外，还有一系列参数，这些就是我们下面将要了解的内容。

先说一下比赛的不同模式，战斗模式分为单人（Single Battle）、双人（Double Battle）与多人（Multi Battle）三种模式，就是我们通常说的1on1、2on2与4Player。2on2与4P是GBA宝石版新增的战斗模式，2on2是每方一人，场上使用两只怪兽；4P是每方两人，每人各用一只怪兽。战斗上这两种模式是一样的，本文中如无特别说明，凡指“2on2”的，均包括4P。

其次要了解一个概念，对战双方的主机与从机，也就是我们常说的1P与2P。GBA的连线分有1P与2P的接口，1P的接口便作为主机；使用无线适配器（Wireless Adaptor）通信时，可以通过选项设定主机或从机；使用VBALink模拟器的话，第一个打开的窗口便是1P；而在网络对战中，也有发起方与连接方之分，发起方就是1P。

战斗第一回合双方放怪兽上场，是由2P先放上怪兽，之后1P再放上。但这只是双方的出场顺序而已，假若出场的两只怪兽都有会发动的特性（如沙岚、暴雨等），那么由速度快的一方先发动，之后速度慢的一方再发动。举个例子，古拉顿与海皇牙同时出场，古拉顿速度快的话，那么场上会首先出现晴天，之后海皇牙特性发动，场上变为雨天。在2on2的情况下，出场顺序是2P1、2P2，1P1、1P2（这里将每人的左边称为1右边称为2，如下表），威吓也是按照这个顺序。

但是在战斗中间的交换顺序就又不同了，如果同一回合双方均下达了交换怪兽的指令，那么固定由1P先交换，之后2P再换上场，2on2的交换顺序是1P1、2P1、1P2、2P2。再比如1on1时怪兽甲与怪兽乙同时在场，之后双方同时换上暴鲤龙，由于1P1先换上，威吓到对手的怪兽乙，2P1换上，威吓到对手的暴鲤龙，这样一来就只有1P1被威吓到，不注意这个顺序的话往往会出现一些困扰。

1on1	2on2		4P	
连接方	连接方		连接方	连接方
2P1	2P2	2P1	2P2	2P1
1P1	1P1	1P2	1P1	1P2
发起方	发起方		发起方	连接方

技能速度

在双方怪兽的攻击阶段，判定双方出招顺序的首先是技能的优先度，速度+2的技能必定比速度



+1的技能优先使出；如果双方使用的技能速度相等的情况下，才由双方怪兽自身的速度来判断先后。有一方攻击、一方交换的情况下，一般都是交换一方优先，但也有追击这样的例外，下面来分析一下战斗中会遇到的先后手情况：

气合拳聚气	(+7)*	保护	+2
追击发动	(+6)	忍耐	+2
交换怪兽	(+5)	见切	+2
帮手	+4	跟我来	+2
抢夺	+3	电光石火	+1
魔装反射	+3	下马威	+1
神速	+1	镜面反射	-4
音速拳	+1	反击	-4
先制之爪	+1	吼叫	-5
当身投	-1	吹飞	-5
气合拳攻击	-2		
复仇	-3		

表中未列出的技能速度都是0，当携带道具“先制之爪”后，每回合有60/256的几率将招速为0的技能的速度提升到1。如果保护、镜面反射、吼叫等技能被随机技能（如梦话）发动的话，这些技能将无视招式速度而在抽取到的时候立即使出，上表的技能中除了气合拳与追击之外都符合这个条件，比如当抽中保护之后受到对方攻击，同样会被保护，抢夺、魔装反射等亦然；反之镜面反射与反击也是一样。但是，如果在受到对方攻击后才使用梦话抽中保护，或在抽中反击后才受到对手攻击，那就只能无效了。

※ 带括号的三个数字仅表示该项的优先度，并不表示实际招速，追击、换人、气合拳攻击、的本质速度为0、0、-2，这点下面PM状态的时候会讲到。

作用对象

作用对象指使用的技能会针对的单位，虽然在1on1中只是简单的“对方”、“自身”等，但在2on2上就比较多样，具体如下：

单体：指该技能只会针对一只怪兽，在选择技能的时候可以指定该技能要针对的对象，1on1自然就是对方，2on2中可以针对的范围包括对方的两只与自身的队友在内。大部分攻击与辅助技能都属于单体技，如火焰放射、鬼火、撒娇等。

对方二体：指该技能的对象是对方的两只怪兽，如冲浪、甩尾等。在2on2中，使用二体攻击技能的话，对于每个对象的威力会减半，如威力95的冲浪在攻击两个对手时每个对手仅承受47的威力。当对方仅剩下一只怪兽时，二体攻击技能的威力不减半。

自身：指技能的作用对象为该技能的使用者，大部分防御技都属于这个类型，如冥想、扎根等；另外如抢夺、封印等技能的效果虽然是针对其它的怪兽，但使用的对象仍然是自身。



己方二体：指在2on2中作用对象为己方场上两只怪兽，如光之壁、白雾等。

自身除外：指该技能会作用到场上除自身外的其它三只怪兽上，如地震、大爆炸等。此类技能攻击时威力不像二体攻击技那样会减轻。只要是针对多个对象的技能，攻击顺序都是按1P1、1P2、2P1、2P2的顺序进行。

全场：全体技能指攻击的技能在2on2中作用对象为场上的全部怪兽，如黑雾、灭亡歌。

随机：随机技能在2on2中作用对象为对手的任意一只怪兽，如花瓣舞、龙击鳞等，这类连续攻击技能在每一次攻击的时候都会随机选择攻击对象。

近身攻击

近身攻击指该技能的攻击会接触到对手的身体，这是判定某些特性能否发动的依据，如鲨鱼皮、孢子、静电等特性，在受到近身攻击时，就会令对手损失HP或陷入异常状态。

王者之证

这里牵涉到害怕这一状态，就预先说一下。害怕是一个由对方施加的状态，仅在当回合有效，害怕状态的怪兽在当回合无法行动。这就表示该回合一定要比对手先出招，才有可能令对手害怕，常用的技能有岩崩、下马威等，具有30%甚至100%的害怕率。

当怪兽携带王者之证（King’s Lock）时，有



30/256的几率让一些原本没有害怕效果的技能给对方造成害怕。当然，这并不是说携带王者之证使用岩崩就有41.7%或38.2%的害怕率，只有技能表中标明可以发动王者之证的技能才有这个效果，王者之证+岩崩的害怕率仍为30%。

借助声音

顾名思义，借助声音指该技能的是依靠声音来发动的，一共有以下12个：

草笛	叫声	愈之铃	高级噪音
金属音	灭亡歌	吼叫	噪音
唱歌	鼾声	超音波	吵闹

拥有隔音特性的怪兽不会受到声音技能的影响，即不论是攻击技与辅助技，都对隔音特性的怪兽无效。其中比较特别的是愈之铃，虽然愈之铃是治疗全队的，但对队伍里隔音特性的怪兽同样无效。



无视属性

无视属性指在计算命中与伤害的过程中，忽略掉技能自身的属性。很好理解，因为“地震”是地面属性，所以无法击中飞行属性的怪兽，地面属性的怪兽使用地震有1.5倍的威力修正；“电磁波”是电属性，所以对地面属性的怪兽无效。如果技能是无视属性的话，“预知未来”击中包括恶与超能属性在内的所有怪兽威力都是1.0倍，并且超能属性的怪兽使用预知未来也没有威力修正；而“吼叫”由于是无视属性的，所以对鬼属性的怪兽也有效。



急所技

急所技是指容易产生会心一击（CT，Critical hit）的技能，在出现CT的那次攻击中：如果对方防御（文中提到的防御均泛指物防或特防）等级提升过（大于零），则按零计算；如果我方攻击等级被弱化过（小于零），同样按零计算；当然如果对方防御等级小于0或我方防御等级大于0则直接按当前等级计算；无视对手以光之墙、反射盾等建立起来的防御强化；无视我方被烧伤后的防御弱化，之后，在以上效果计算完毕后就是最重要的——所得伤害翻倍。



会心率一共有5级，各级的出现几率如下：

等级	0	1	2	3	4
CT率	1/16	1/8	2/8	3/8	4/8

普通技能的会心等级为0级(只有带有威力的技能才可能产生CT，直接扣HP的技能如地球投、精神波动等不会产生CT)，携带道具焦点镜后会心率增加1级，No.083大葱鸭持有道具“大葱”后增加2级，No.113吉利蛋持有道具“吉利拳套”后增加2级。

可以增加会心率的技能“蓄气”是附加状态，只能使用一次，可以被接力。会心果的发动与道具DIRE HIT（通信对战中无法使用，但由于原理需要，也放进来一起描述）的使用均相当于一次蓄气，所以这三者不能重复使用，蓄气后不会发动会心果，会心果发动后也无法再使用蓄气。

接下来就是最重要的、蓄气与急所技的会心率都是多少。现有资料在这方面的解释比较混乱，基本可以分为以下三种：

1、急所技为1级，蓄气增加2级

2、急所技为2级，蓄气增加1级

3、急所技为1级，蓄气增加1级

现在普遍的认识是第一种情况，但就笔者个人而言比较倾向第三种，遇到这种情况只能用实测数据来统计，在得出结果之前不敢定论，只能将可能情况全部放上来，望各位谅解。

回合流程

每个回合如果要划分的话可以分成两部分，双方行动阶段与回合结束阶段，简便起见以1on1为例，见下表。

双方行动	优先度快的一方	出招/交换
	优先度慢的一方	出招/交换
回合结束	场地状态	
	PM状态	
	场地状态	

从表上看起来很简单，假若交换，则处理上场特性、场上撒菱等效果；假若出招，则按顺序处理：睡眠/冰冻状态的不能行动或解除（有些资料上写着“回合开始前”是指在怪兽出招之前发动，如晴天下冰冻怪兽的解冻，如果不让怪兽出招，而仅仅是将冰冻的怪兽在晴天下派出与收回，是不会解冻的）→是否害怕→是否混乱→是否着迷→是否麻痹，当出招前的这些效果出现一个不能行动时，则出招阶段自动结束，否则继续向下判定。当“出招前”的这些效果处理完毕之后，继续处理：是否命中目标→是否发动对方特性(引火、神奇护符等）→是否产生CT→给予对方伤害→是否发动技能的追加效果（如果是瓦割破墙则是在伤害之前发动）→是否发动对方的特性（同步率、压力等）→发动空贝等道具等等一系列效果。当双方出招结束后就进入回合结束阶段，这个阶段也是最容易出现混乱的，各个状态与效果将会在这里逐一计算，具体的顺序下面将给出。在联机对战中，如果双方最后均剩下一只怪兽并且相继在同一个环节环节倒下，则系统会判定为平局。

—— 场地状态 ——

- 反射盾效果消失
- 光之壁效果消失
- 白雾效果消失
- 神秘守护效果消失
- 许愿实现
- 晴天/雨天/沙暴/冰雹天气继续/伤害/消失

这个环节逐项计算，在2on2中是按照双方1P1、1P2、2P1、2P2的顺序进行的。即是在一个回合中，双方的反射盾计算完结之后，双方的光之壁再完结，之后依此类推是白雾→神秘守护→许愿→沙暴等，天气计算完毕之后进入下一个环节。

—— PM状态 ——

- 扎根状态吸收HP
- 接雨盆特性回复HP
- 加速特性发动
- 蜕皮特性发动
- 剩饭、橘果、速度果等道具发动
- 己方寄生种子状态损失HP，此时对手回复
- 毒/烧伤状态损失HP
- 噩梦状态损失HP
- 诅咒状态损失HP
- 暂时性束缚状态损失HP
- 场上有怪兽进入吵闹状态的话，此时场上所有怪兽的睡眠状态回复
- 多回合攻击技能停止并混乱
- 束缚状态解除/损失HP
- 鼓掌停止信息
- 己方中呵欠进入睡眠状态

这个环节逐怪兽计算，顺序按双方怪兽当回合最后一次的出招顺序进行，如果怪兽是当回合刚上场或使用追击，则招速按0计算，使用气合拳则按-2计算。如果在回合结束的过程中有怪兽因沙暴、寄生种子等状态倒下，则算该位置的状态处理完毕，换上场的怪兽即中毒、烧伤也不会损失HP。

—— 场地状态 ——

- 预知未来攻击
- 破灭之愿攻击
- 灭亡歌攻击

此环节与最前面相同，是逐项计算的。

二 战斗效果

PM的技能多达353种，由此衍生出丰富多样的战斗效果，下面将战斗中常见的战斗效果整理出来供参考。

◆ 能力/命中等级

能力等级的升降对威力的修正很容易理解，战斗中物攻、物防、速度、特攻、特防五项能力值都有-6～6的能力升降，怪兽上场时初始值为0（有的资料上写的是0～12，初始值为6，原理都是一样），能力等级的修正直接乘到能力值上：

等级	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
修正	2/8	2/7	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2	3/2	4/2	5/2	6/2	7/2	8/2

命中等级略为复杂，因为命中率的计算除了看使用者的命中率外还要看对方的回避率，具体计算公式是：己方命中等级－对方回避等级，得出来的数字对应下表（数字小于-6则按-6计算），就得到命中等级的修正：

等级差	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
修正	3/9	3/8	3/7	3/6	3/5	3/4	3/3	4/3	5/3	6/3	7/3	8/3	9/3

异常状态

在游戏中，有5种异常状态，分别是：麻痹、烧伤、中毒、睡眠、冰冻，其中中毒状态会根据使用技能的不同而导致不同的HP损失量，但在游戏中的标志是相同的。异常状态不同于其它的战斗效果，其它的状态在交换下场后就会解除，（如果不计自然回复特性的话）异常状态即便交换也是仍然存在的。并且异常状态不会重复叠加，即在麻痹的时候不会被烧伤，在中毒的时候不会被催眠等等。下面详细说一下各个异常状态的效果：

麻痹： 进入麻痹状态后速度下降到25%，并且每回合出招前有25%几率不能行动，柔软特性的怪兽不会麻痹。

烧伤： 烧伤状态的怪兽物攻下降到50%，每回合结束时损失1/8的HP。火系与水之掩护特性的怪兽不会被烧伤，上进特性的怪兽烧伤后物攻不会下降反而翻倍。



中毒（普通）： 每回合结束时损失1/8的HP。

中毒（剧毒）： 中毒后的第一回合结束时损失1/16的HP，之后每回合损失的HP为上回合的两倍，交换后重新从1/16开始计算，换句话说每回合结束时损失的HP为“在场回合数”÷16。

这两个技能除了损失的HP外其它效果是相同的，毒、钢系、免疫特性的怪物不会中毒，唯一需要注意的是同步率特性所传染的为普通的中毒状态——即便对同步率特性的怪兽使用剧毒，自身也仅仅是受到普毒。

睡眠： 睡眠状态中不能行动，被对手催眠的话会在2～5回合后自动解除，如果自身使用睡眠的话会在2回合后解除，斗志与不眠特性的怪兽不会睡眠，早起特性的怪兽睡眠回合数减半。



冰冻： 冰冻状态中不能行动，每回合出招前有10%几率自动解除。冰系、火焰之躯特性的怪兽不会冰冻，晴天下不会冰冻，晴天下换上冰冻状态的怪兽，则该怪兽会在出招前解除冰冻。冰冻状态下受到火属性技能的攻击也将解除冰冻，且冰冻状态下无法发动引火特性，这里冰冻的解除时间就是在对手攻击之后而不是出招前了。火属性的觉醒力量不会解除冰冻，但晴天下的气象球可以（怪兽是在被火属性的气象球攻击后解除冰冻，而不是因为晴天而解除）。冰冻状态下选择火焰车/神圣火焰使用，冰冻状态也会在出招前解除（热风无此特效）。

睡眠与冰冻在出招前都会提示“XXX is fast asleep!/×××は　ぐうぐう　ねむっている!”、“XXX is frozen solid!/×××は　こおって　し

まって　うごかない！”当有出现这样的字样时，才会判定怪兽是否继续睡眠/冰冻还是解除状态，否则这两种状态将一直存在。

上面提到的“不会麻痹”、“不会睡眠”等效果，只要自身存在该属性、特性，无论任何时候都可以避免异常。如果在已经是异常状态的情况下经由特性交换等获得可以避免的特性，则异常状态会消失；但如果在异常状态下使用属性切换等获得了可以避免的属性是没有用的，异常状态仍然会发动，比如对变色龙使用剧毒，再使用钢之爪，就会出现钢系中毒的现象。但除此之外，双针、三角攻击等技能是不会让钢系中毒、火系烧伤的。

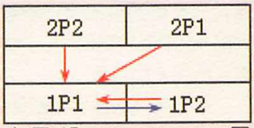
混乱状态

处于混乱状态的怪兽每回合出招前有50%几率以40威力的无属性技能攻击自身，伤害按怪兽自身的物攻与物防计算。混乱状态持续时间为1～4回合，同睡眠与冰冻，判定混乱状态持续的标准是怪兽出招前提示的“*** is confused!/×××は　こんらんしている！”。回过头看一下前面说过的出招前的各状态发动顺序，在混乱判定之前还有睡眠、冰冻、害怕等几个可能导致无法行动的状态，如果这几个状态发动，则怪兽的出招阶段强行结束，自然也就不会出现混乱的字样。虽然混乱状态存在，但由于没有提示信息，所以混乱状态的倒计时并不会减少。



着迷状态

处于着迷状态的怪兽每回合出招前有50%几率无法行动，着迷状态的怪兽必须有且只有一个吸引方，如图，设1P2、2P1、2P2同性且与1P1异性，则1P1可向其它三方使用ATTRACT，或其它方的近身攻击发动了1P1的魅惑之躯特性，都会让其它方进入着迷状态，此时箭头所指的1P1就是吸引方。一个吸引方可以同时让多个怪兽进入着迷状态，但是无法使用对着一个已经进入着迷状态的怪兽再次使用ATTRACT（魅惑之躯特性也是一样，下同）。着迷状态可以是双向的，如图中的蓝色箭头，当1P2进入着迷状态时，可以用向1P1使用ATTRACT，令双方相互间陷入着迷。



着迷状态是持续有效的，它的存在必须具备以下条件：1、吸引方在场；2、吸引方与着迷方是相互异性，同性或一方无性之间不会产生着迷状态，当吸引方下场时，着迷状态将会自动解除。

束缚状态

束缚状态分两种，一种是暂时性的（火旋涡、水旋涡、贝壳夹、沙地狱、缠绕、卷紧等）、一种是持续性的(黑眼神、蜘蛛网、禁止通行等）。所谓束缚状态，就是令有这种状态的怪兽无法交换，这两种状态的使用方换人则对方的束缚状态会自动解除。但使用方与被使用方都可以通过接力来持续这种状态，即使用方使用接力棒来交换，对方的束缚状态不会因此解除；被束缚方使用接力棒，可以交换，但束缚状态仍然存在。

暂时性束缚状态的持续时间2～5回合，每回合损伤1/16的HP。如果使用带有暂时性束缚效果的技能去攻击一个已经进入暂时性束缚状态的怪兽，那么这个技能只计算伤害，不发动特效。例：第一回合甲用火旋涡攻击乙，让乙陷入暂时性束缚状态，第二回合甲用水旋涡攻击乙，那么此时水旋涡只计算攻击伤害，不会令乙的火旋涡状态变成水旋涡；即使之后甲再用火旋涡攻击乙，那么暂时性束缚状态的持续时间仍按第一回合计算。另外，高速旋转可以破解己方的暂时性束缚状态，而持续性束缚状态只有使用方换人才能解除。



天气

战斗中的特殊天气一共有四种，使用天气技能（放晴、祈雨、沙尘暴、冰雹）时会替换掉场上原有的天气，但如果原有的天气和使用的天气技能一样，那么该技能会失败。下面简要说一下各个天气的总体效果。

晴天：晴天下火系技能威力×1.5，叶绿素特性的怪兽速度翻倍，不会出现冰冻状态（详见冰冻条目）。

雨天：水系技能威力×1.5，火系技能威力×0.5，接雨盘特性的怪兽每回合结束时回复HP最大值的1/16，轻快特性的怪兽速度翻倍。

沙暴：非岩/钢/地属性或非沙隐特性的怪兽每回合损失HP最大值的1/16，沙隐特性的怪兽能令对手攻击自身时命中率×0.8。

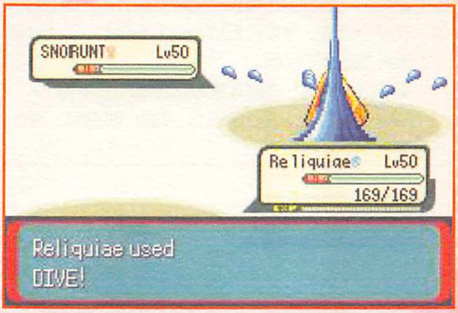
冰雹：非冰属性的怪兽每回合损失HP最大值的1/16。



由特性发动的天气将持续有效，经天气技能所改变的天气仅持续5回合。所谓的5回合是从使用天气技能开始计算。即第一回合使用放晴，场上变为晴天，之后经过第二、三、四回合，在第五回合的回合结束时，天气复原。如果在使用天气技能后，再让带有相同天气特性的怪兽上场，那么该特性也会发动，天气将由暂时性的转为持续性的。战斗开始或其它天气结束时，场上将持续呈正常天气，当然这里仅指联机对战，与NPC的战斗中会因地图上天气的不同而在战斗开始时便持续出现不同的天气。

在场状态

每只怪兽的在场状态有四种，分别是在场上、在天空中、在水底，或者在地下。只要怪兽不是在场上，那么对方将无法攻击到这只怪兽，技能中带有“可以击中飞天的对手”等效果的除外。在场状态仅仅是在对方攻击自身的时候才会判定，其余时候（比如许愿、被种子吸取、中毒、被沙暴刮到）仍然有效。对于离开场地的对手，同样有些技能可以打攻击到，以下列出。



下面的几个技能仅仅是初步判定能否命中该在场状态的怪兽，属性与特性仍会进一步计算，如让蜻蜓龙使用飞天或钻地的话，由于地面属性与浮游特性的原因，同样不会被雷电或地震攻击到的。

雷电	能命中飞天	地震	对钻地翻倍
破空拳	能命中飞天	震级变化	对钻地翻倍
起风	对飞天翻倍	地裂	能命中钻地
龙卷风	对飞天翻倍	水漩涡	对潜水翻倍
吹飞	对飞天无效	冲浪	对潜水翻倍

伤害反弹

使用带有伤害反弹效果（舍身撞、高压电击等）的技能的话，自身会受到“攻击对方所造成的伤害”×“伤害反弹比率”的伤害，石脑特性的怪兽不会受到伤害反弹的副作用。拼命由于不属于基本技能，所以即便是石脑的怪兽用拼命也会受伤。

另一种反弹技能（飞踢、飞膝踢等）是在攻击Miss的时候才会受到反弹伤害，这种技能在出现Miss的时候自身会受到“如果命中的话对方会受到的伤害”×“伤害反弹比率”的伤害。

吸取

与伤害反弹相反，使用带有吸取效果的技能的话，自身回复“对方所受伤害”×0.5的HP。如果对方是淤泥特性的话，对方仍然会损失HP，但使用方不会回复，反而会损失“对方所受伤害”×0.5的HP。

一回合内多次攻击

一回合内会造成多次攻击的技能每次攻击都能分别发动会心的效果，但不论多少次攻击，王

者之证的效果仅会发动一次。如果对方有替身，那么连续攻击技在打消替身之后还将继续攻击到对手的主体；如果对方使用反击或镜面反射的话，将只能反馈连续攻击技的最后一下伤害。连续攻击的技能仅计算一次命中率与一次攻击次数，当攻击前被判定为命中时，之后的数次攻击将必定命中目标。

每回合会造成2～5次连续攻击的技能几率如下：

2次：96/256　3次：96/256　4次：32/256　5次：32/256



一击必杀

必杀技的基本命中率为30＋我方LV－对方LV，若对手Lv比我方高则一击必杀无效。一击必杀技的效果打个比方就是：对手损失HP＝对手最大HP，可以用看待地球投的方式来看待一击必杀技，即忍耐有效、气息头巾可发动，也可以被替身阻挡，另外如果对手是坚硬特性则一击必杀技也会失败。

三 招式细则

前面我们介绍的，只是一部分技能在战斗中将会遇到的公共效果，在此之上还有许多技能的特效是独立存在的，下面我们就来具体解释一下。

寄生种子

寄生种子的效果是让对手进入寄生种子状态，每回合结束时处于该状态的怪兽会损失HP最大值的1/8，并且回复指定方相等的数值。寄生种子是给对方下的状态，所以即使使用方交换，换上场的怪兽仍然可以回复到HP。2on2中寄生种子的回复是针对使用方所在的位置，关于寄生种子的吸取时间请参见前面回合结束阶段的部分。每只怪兽的寄生种子状态仅对应一个使用者，无法对着一个已经处于寄生种子状态的怪兽再次使用。



寄生种子无法对草系怪兽使用，但寄生种子状态可被接力棒传递，当将寄生种子状态接力给草系怪兽时，仍然会吸取草系怪兽的HP。淤泥特性的怪兽被种子寄生的话，每回合结束仍然会损失HP，但此时指定位置的怪兽不会回复HP反而也会损失相等的量。

哈欠

令对手进入哈欠状态，下回合结束时该怪兽进入睡眠状态。下回合结束时如果中哈欠的怪兽已经有异常状态，则哈欠不会发动，如果在使用哈欠到哈欠发动的过程中，中哈欠的怪兽受到其它异常状态并且解除，哈欠状态将仍然会发动。替身、神秘守护可以阻挡哈欠的使用，但无法阻挡哈欠发动。如果怪兽已经中了哈欠，那么下回合结束时如果不交换，将必定会睡眠。



挑拨

令对手只能用可以造成直接伤害的技能，无法造成伤害的技能无法使用。这里是指像剧毒、寄生种子这样无法在攻击阶段损失对手HP的技能，而不是地球投、反击这样的情况，后者也均属于可以直接造成伤害的技能，所以不会被挑拨。被挑拨的技能在回合开始前无法被选择，挑拨的有效期会持续到使用后的下回合结束，处于被挑拨状态的怪兽不会再次中挑拨。



寻衅

让对方进入被寻衅状态，技能不能连续被选择。使用寻衅的当回合，被使用方同样可以选择与上回合一样的技能，同时，当回合不论被寻衅的速度快慢，下回合无法选择与当回合相同的技能。寻衅无法封锁正在连续攻击（如滚动、逆鳞）中的对手，由于这些技能仅选择一次，所以在滚动中即便被寻衅，也会一直滚动下去直到效果结束。当然，在滚动停止后，由于被寻衅状态的存在，此时就无法继续选择滚动了。



灭亡歌

双方场上怪兽进行3回合倒计时，倒计时结束时双方怪兽死亡，倒计时中的怪兽交换则灭亡歌状态自动解除。灭亡歌是针对场上使用的技能，所以不会受保护的阻挡。灭亡歌无法叠加使用，当场上已经存在灭亡歌时，再使用将失败。灭亡歌是声音技能，可以被隔音特性所阻挡，即便是隔音特性的怪兽使用灭亡歌，也不会被灭亡歌影响，而场上其它怪兽则进入倒计时。如果怪兽已经在倒计时状态才获得隔音特性（如在倒计时状态的怪兽接力给隔音特性的怪兽），那么隔音特性不会影响到倒计时的继续。



诅咒

非鬼系的怪兽使用诅咒，以速度降一级为代价，让物攻与物防各升一级；鬼系的怪兽使用，以牺牲己方HP最大值的50%为代价，让对方进入诅咒状态：被诅咒的怪兽每回合结束时损失HP最大值的25%。



诅咒作为强化手段，它不会被抢夺；作为干扰手段，它不会被魔装反射。诅咒是“？？？”（未知）属性的技能，所以不会被属性切换抽到。如果一只非鬼系的怪兽使用属性切换变为鬼系，再使用诅咒同样会算作鬼系效果。诅咒无法透过替身，如果对方有替身时，诅咒无法使用。如果鬼系怪兽使用诅咒时HP不足50%，诅咒也可以成功使用，但此时的代价就是在对手进入诅咒状态之后，自身死亡。



同旅・怨念

使用这两个技能后，如果自身受到对手攻击而倒下，对方也会因此而倒下/所使用的技能PP变为0。同旅与怨念的使用对象是自身，作用对象是对方当前场上两只怪兽，并且只对对手的直接攻击有效，最简单的理解方法：能触发反击/镜面反射的技能，就能触发同旅与怨念。同旅与怨念的有效期是从怪兽使用此技能开始，到第二回合该使用者出招前，如果在这段时间使用者没有倒下，那么在第二回合使用者出招之前——无论该怪兽是正常出招、不能行动还是交换——施加给对手的同旅/怨念状态将会解除。

撒菱

在对手场上放置钉子，可使用一至三次，当对手交换怪兽时，上场的怪兽会损伤HP最大值的1/（10－2×撒菱次数），飞行属性与浮游特性的怪兽不会受到撒菱的影响。撒菱是二体技能，2on2时使用会对对方全体造成影响。

封印

自身进入封印状态：只要封印方在场，则封印方拥有的技能，对方不能使用。封印的范围是对方场上全部怪兽，但使用对象是自身。2on2中不会封印到队友，使用方场上两只怪兽可同时使用封印。即便被封印方换人也无法解除封印，使用方换人则封印解除。被封印的技能在回合开始前无法被选取。如同挑拨一样，封印这招本身也会被封印，假若双方同时使用封印，则先出手的一方使用成功，后手方因为被封印而无法使用。封印状态无法被接力。



扎根

让自身进入扎根状态，每回合回复HP最大值的1/16，但副作用是自身不能交换怪兽，此状态除非自身死亡，否则无法破解。扎根状态可以接力,接力后扎根状态仍然存在。

抢夺

使用后当回合进入抢夺状态，如果对手使用属性为"可被抢夺"的技能，则技能效果作用在抢夺方身上。比如A用抢夺，B用剑舞，那么A会提升2级攻击。如果抢夺到的技能带有负面效果（如替身、腹鼓的损失HP），由抢夺方承担。成功抢夺一次后抢夺状态消失，2on2中也会抢夺到队友的技能。

魔装反射

自身进入魔装反射状态，当回合有怪兽对己方使用的招式有注明魔装反射的，该招效果会作用到使用方自己身上，如A用魔装反射，B对A下毒，那么中毒的会是B而不是A。在成功反馈一次后，魔装反射状态自动解除。魔装反射仅对特定的技能有效，不会反馈火焰放射之类的追加效果。

保护/见切/忍耐

保护/见切后在攻击阶段不会受到任何伤害，技能表中标注"可被保护"的技能全部无法对保护/见切中的怪兽使用；忍耐后如果受到对手攻击，自身HP将变为0时，还会留下1点HP。这三个技能的有效期持续到回合



结束之前，在这个阶段，无论受到多少攻击（并且无论是来自自己与队友），这三个技能都将有效。1on1中当对方交换时，此技能使用失败；2on2中如果其它方全部交换，剩余一方使用此三个技能时，也将失败。这三个技能并不与替身冲突，当自身有替身时仍然可以使用，保护/见切可以保护替身不受伤害，但忍耐是针对本体的，即如果在替身状态下忍耐的同时受到多次攻击，替身将被打消，但本体会受到忍耐的保护。

腹鼓

自身损失HP最大值的1/2，攻击力等级提升到最大（正6级），使用方当前HP少于最大值的1/2则使用失败。

变小

自身回避率提升一个等级，并且进入变小状态，无论使用多少次变小，回避率照常提升，但变小状态仅算一次。接力只能传递回避率，不会传递变小状态。针刺臂膀、神通力、践踏与恐吓这几个技能攻击变小状态的怪兽威力会翻倍，命中率照常计算。

属性切换/属性切换2

属性切换的效果是将自身属性变为自身其中一个招式的属性，切换的范围包括属性切换这招本身在内，即假若身上的技能是属性切换与十万伏特两招，则将随机变成普通或电属性。属性切换2的效果是将自身属性变为刚受到的招式的属性伤害会减半或无效的属性，这两个转变自身属性的技能，如果使用方是复合（两种）属性的情况将变成单一属性。

玩水?玩泥

这两个技能可以让怪兽进入玩水/玩泥状态,处于该状态的怪兽受到水/电系招式攻击时伤害减半。这种状态无法被CT破解，且可以被接力,一只怪兽可以同时拥有玩水与玩泥两个状态,但无法将其中一个重复使用多次。

换装·特性交换

换装可以将己方的特性变为与对方相同，特性交换能交换双方特性，这两个技能可以穿过替身。如果有一方是神奇护符特性，此二个技能的使用将失败。特性被

改变后下场将复原，自然回复特性是在下场时发动，若宝石海星将自然回复特性交换出去并且中毒，那么宝石海星退场时中毒状态无法自动恢复；接受到自然回复特性的怪兽中毒再下场，中毒状态可以回复。威吓、沙岚等特性由于是上场才会发动，所以即便换来也无效。交换来的特性无法被接力，但因加速等特性造成的能力变化是可以的。



变身

己方的形态（包括属性、特性、种族值）、性格、努力值、六围个体值（即觉醒力量的转变相同）、技能、能力升降均变为与对手一样，变身后所有技能的PP均为5，己方退场后变身状态解除。变身可穿过对方替身，但无法针对一只已变身的怪兽使用变身。

替身

使用者以损耗自身HP最大值的1/4为代价制造一个替身，所损耗的该部分HP作为替身的最大HP，替身将会代替本体承受攻击。替身会累积受到的伤害，如果一个攻击给予替身造成的伤害大于替身当前的HP，那么替身将会被打消，同时这个攻击不会对本体造成影响。当替身被制造出来后，它的HP便已确定，替身只有HP，没有防御力，所以当攻击替身时，防御力是按照当前替身的持有者的防御力计算的，这在接力替身时将会遇到。



一切攻击技能的效果中，如果对象是针对对方的(如火焰放射、水漩涡等），这些特效将不会发动；如果效果是针对己方的（如燃烧殆尽、吸取、高速旋转等），这些特效将照样发动；绝大部分辅助技能(有代表性的是降低能力与产生各种各样附加状态的技能）也无法针对替身使用。如果技能表上的技能描述是“可穿过替身”，则说明该技能的攻击可以无视对方的替身，直接作用在对方本体。

反射盾・光之壁

5回合内在己方场上建立反射盾/光之壁，其间己方场上怪兽受到物理/特殊攻击时伤害减半，2on2时只能抵消1/3的伤害，即对于对手的物理/特殊攻击伤害需承受2/3。2on2时同样可以抵消来自队友的伤害，此效果与神秘守护一样。使用瓦割破解反射盾与光之壁的时候是先破墙再攻击，所以瓦割的威力不会被反射盾抵挡。其次，瓦割的特效仅对对手有效，当用瓦割攻击队友时，己方的反射盾与光之壁不会被破解。

接力棒

使用方交换怪兽，以下状态不会消失，作用在换上场的怪兽上：能力等级（攻击、防御、速度、特攻、特防、命中率、回避率）升降、蓄气状态、替身状态、双方心眼/锁定、双方束缚状态、混乱状态、诅咒状态、灭亡歌状态、扎根状态、玩水/玩泥状态，具体效果详见各自条目。

道具回收

道具回收是将使用者在本场战斗中使用过的道具重新回收到使用者身上，“使用过”是指使用者自身在回合结束时HP一定条件下所发动的道具，才可用道具回收来恢复，被交换、打落后的道具是无法回收的。如果怪兽使用道具后退场，之后再上场时道具回收仍然有效。如果一只怪兽在异常比赛中使用了多个道具，道具回收会回收最后一个。

黑雾

双方所有物攻/物防/速度/特攻/特防/命中率/回避率等级归零，除这七项能力等级外，蓄气、玩水等非能力升降的状态无法被黑雾破解，黑雾无视双方替身，且无法被保护。

芳香疗法・愈之铃

此技能的效果是回复队伍中全部中毒/剧毒/烧伤/麻痹/睡眠/冰冻状态的怪兽，除此之外场上怪兽的混乱、着迷等附加状态不会回复，在4P时此技能可治疗己方全队与队友场上的怪兽。

预知未来・破灭之愿

此技能在使用后的2回合结束时，指定位置的怪兽受到伤害。以预知未来为例，在使用预知未来的那一回合，伤害数字已经计算好——就如同计算精神干扰一样，根据在场双方的特攻特防按照普通的伤害公式计算，如果对方场上已存在光之墙同样会抵消，由于无视属性，所

以不计算属性相克与属性修正。2回合后被指定位置上的怪兽将承受该伤害，即是说2回合后不论在场的怪兽特防高低、有无光之墙存在，所受到的伤害数字都是一样的。预知未来的命中率将在2回合后才计算，所以Miss也是在2回合后才显示。当预知未来使用后没有任何方式可以阻止它的攻击，即便双方换人仍然有效。

预知未来的攻击对象是指定位置的场上，而不是直接针对怪兽，所以使用时不会被保护，即便怪兽离开场上(如飞空或潜水)，预知未来同样可以使用。在2回合后的攻击时，对象就是指定位置的怪兽了，由于是在回合结束才发动攻击，所以将不会被保护，但也无法透过替身，如果指定位置的怪兽离开了场上，预知未来将会失败。

破灭之愿是物理攻击，其它效果与预知未来相同。2on2中可以对不同的位置使用预知未来或破灭之愿，如果某个位置已经被使用了预知未来或破灭之愿，则在2回合完结前无法再次对此位置使用这两招。

追击

攻击速度本来是0，但如果当回合对手交换的话，会变成在对手交换的怪兽之前出招，由于此时对手尚在场上，所以回避率等均照常计算。追击无法追击用接力棒离场的怪兽。

滚动·冰球

5回合内连续攻击对手，每次攻击威力翻倍，己方处于变圆状态的话威力翻倍，攻击过程中出现Miss、麻痹不能行动、对方保护等任何无法攻击对手的情况则停止。

围攻

围攻这个技能比较特殊，虽然它的基本威力只有10，但效果是让队伍里的怪兽轮流作此攻击一次，按己方身上怪兽的排列顺序进行攻击，处于异常与濒死状态的怪兽不参与攻击。围攻有它独自的伤害计算公式，下面先来看一下：

((攻击方等级×0.4+2)×围攻基本威力×攻击方物攻种族值÷防御方防御种族值÷50+2)×随机修正

虽然围攻被归为恶系，但其伤害是按物理伤害来计算，从公式中可以看出，影响围攻威力的只有攻击方等级、种族值与防御方的种族值三者，双方实际的能力值、能力升降、墙壁、属性相克、特性、专爱头巾之类道具等一应效果均不予考虑——当然在最后，与普通的伤害计算一样，也是会有85%～100%的随机修正。

如同岩石爆破等技能一样，围攻也是个连续攻击技，命中率仅计算一次，也只计算一次使用者身上王者之证的效果。在2on2时使用围攻攻击队友的话，会出现自己攻击自己的有趣情况。

愤怒

在连续使用愤怒的过程中，如果遇到对手的攻击，则愤怒的威力翻倍，判定的依据是当怪兽在上回合使用愤怒后到下回合使用愤怒前的这段时间内，当受到对手攻击后将会提示“XXX’s RAGE is building!/×××の　いかりの　ボルテージが　あがっていく!”，如果受到连续技能(如岩石爆破）的攻击，每个攻击都将提高愤怒的威力，2on2中两个对手的攻击都能发动己方的愤怒，但队友的攻击不会影响。

气合拳

在一回合内，以+7聚气，−2速攻击。聚气期间如果受到攻击伤害，则气合拳无法使出；如果聚气期间并未损失HP，则不影响气合拳的发动。气合拳的聚气仅仅是时间开始的一个标志，并不算使用技能，所以不会被模仿、素描等（太阳光线的聚气也是同理），所以在气合拳聚气之后，也会因为被封印等效果而无法成功攻击。

下马威

100%令对手害怕，只有在出场的第一回合才可使用，出场后的第一回合无论做什么，之后都无法使用下马威，只有重新上场才能再次使用。下马威并不局限于直接选择，当使用梦话或猫之手抽取到下马威时，只要是第一回合，同样可以生效。



气象球

气象球威力固定为50不变，晴天/雨天/沙暴/冰雹天气时伤害翻倍，气象球的属性会随天气而改变，具体为:晴天：火系，雨天:水系，沙暴:岩系，冰雹：冰系。

愤怒门牙

对手损失HP＝对手当前HP×0.5，愤怒门牙可以攻击替身，但扣除的HP仍然是按对手本体计算，由于替身的HP＝对手最大HP×0.25，所以当对手当前HP大于50%时，愤怒门牙必定可以打消对手的替身。当对手仅剩余1HP时，愤怒门牙的伤害计算方法仍然依照遇0取1的原则，1×0.5＝0.5，去掉小数点等于0，遇0取1，实际伤害为1点。

痛苦平分

痛苦平分将平分双方当前的HP，可以理解为：对手HP＝己方HP＝（对手当前HP＋我方当前HP）×0.5，

对手HP比我方低则无效。如果己方将被分到的HP大于己方的最大HP，就如同当前HP多于50%的怪兽使用自我再生一样，只会补满，不会超出。痛苦平分的本质是改变双方的HP，并不算给予对方造成伤害，所以对替身无效，也不会对反击和镜面反射产生影响。

莽撞

若对手当前HP比己方高，则对手损失HP＝对手当前HP－己方当前HP，即便对手存在替身，也不影响伤害的计算，仍然以对手本体当前的HP为准，替身只是替本体承莽撞伤害而已。

反击·镜面反射

反击的速度为-4，使用的当回合必须受到至少一次物理攻击，并且最后一次受到的物理攻击是来自对手才可成功，假设此攻击造成了x的伤害，反击使用成功之后，该对手将受到2x的伤害。

解释一下，在2on2中，假若1P1使用反击，2P1速度快使用报恩、2P2速度慢使用撒气来攻击1P1，那么反击就会给2P2造成“1P1受到撒气的这部分伤害”的两倍；如果2P2使用暴风雪，那么最后一次受到的物理攻击就是来自2P1的报恩，反击会针对这部分给予2P1造成伤害。将队友的情况也考虑进入的话，如果1P2比2P2还慢，使用地震攻击到了1P1，由于1P1受到的最后一次物理伤害不是来自对手，所以反击将失败。

镜面反射是特殊攻击判定，其余效果与反击相同。判定反击与镜面反射的成功与否是建立在对方命中自身的基础上的，上面的第一个例子中，如果2P2的撒气没有命中1P1，那么反击就会以2P1为目标了。还有几个技能需要注意，围攻虽然是计算物理伤害，但对其有效的是镜面反射而非反击；觉醒力量即使转化为特殊属性，也仅对反击有效；而晴/雨/雪天气下的气象球就是完完全全的特殊产物了，只有镜面反射才对其有效。反击与镜面反射的使用对象是自身，但在攻击时则是单体技能，如果对方场上有使用跟我来的怪兽，反击与镜面反射会将伤害施加到这只怪兽上。

梦话/猫之手/摇手指

这三个技能的效果是在一定范围（自身、队友、全部技能）下随机抽取一个技能来使用，从某种角度讲这些技能本身的使用对象是自身，如果抽取到了单体技能，在2on2中将会随机指定一个对手来使用。

但是，在指定范围内，并不是所有技能都有几率被抽取的，并且这三个技能中，无法被抽取到的内容也有不同。在任何时候，无法被梦话抽取到的技能有：梦话、猫之手、摇手指、鹦鹉学舌、模仿、素描、气合拳、飞空、飞跃、潜水、钻地、太阳光线、镰鼬风、火箭头锤、神鸟；无法被猫之手抽取到的有：梦话、猫之手、摇手指、鹦鹉学舌、模仿、素描、气合拳、反击、镜面反射、保护、忍耐、见切、同旅、帮手、跟我来、偷盗、索要、戏法；至于摇手指，这个技能也很难检验，根据笔者的判断，由于其原理与猫之手相同，所以无法抽取的技能也应该与之是一样的。

当使用梦话抽取到多回合连续攻击技能（如滚动、逆鳞）时，将只会攻击一回合，下回合的控制权仍然交给玩家，而如果用猫之手抽取到多这类技能时，就会在规定的回合数内连续攻击。当抽取到破坏光线、爆裂燃烧等技能时，停留一回合的特效仍然存在，当然，如果使用方正在睡眠状态的话，显示的是“XXX is fast asleep!”而不是“XXX must recharge!”。梦话无法抽取飞空、潜水等需要一回合准备，次回合才攻击的技能，但猫之手可以办到。这里存在着一个几乎可以定义为BUG的地方，先解释一下，这三个技能的性质是“选择其它技能来使用”，技能的本体仍然是梦话/猫之手/摇手指，这样说或许很难理解，举个例子，对正在使用梦话的怪兽使用素描等复制类的技能时，不管梦话抽出什么，素描所复制到的都是梦话本身。当使用猫之手抽取到太阳光线时，第一回合需要积蓄阳光，此时被对手使用素描，如果根据我们刚刚说过的，将会复制到猫之手，但实际上这里由于积蓄阳光不属于技能的范畴，所以系统就自动将素描判定为失败了，第二回合再使用素描的话，就能复制到太阳光线。

虽然经由梦话发动后不耗费原技能的PP值，但如果梦话抽中PP值为0的技能，将提示无法使用。另外，如果身上的技能因被束缚等原因无法使用，梦话也是不会抽中的（被寻衅不在此列，被寻衅后，即便梦话所抽取的技能与上回合使用的技能一样，也不影响它发动）。猫之手的范围则比较大，自己队伍内，除自身外，其它队友的技能均能抽取，无论该队友是否死亡、有无技能值（当然，蛋无法战斗，所以蛋的技能也无法抽取）。

戏法·打落·索要·偷盗

这几个技能的效果都是改变双方的道具，戏法令双方道具交换，打落令对手道具消失，索要/偷盗则是如果己方身上没道具，则将对方的道具转移到自己身上，被改变的道具将会在比赛结束后恢复。如果对方有替身，这些技能的效果将不会发动，己方有替身则不会影响。如果对方是黏着特性，则特效不会发动——即便使用戏法时己方有道具而对方没有。

后记

随着珍珠钻石的发行，这篇文章似乎有点过时了，但毕竟玩PM所坚持的就是一种兴趣，既然已经开始做了，即便不能做到最好，也要让它有始有终，万幸笔者也算是完成了。即便如此在很多地方还是存在着疑问——PM就是这样，永远也不会将全部的要素都展现在挖掘者的面前，或许这就是所谓研究的乐趣吧。那么最后笔者也不再多费笔墨了，未尽事宜我们留到日后有机会再一起研究吧。

文/Maple


袋迷
KéMON FaN7
人气系列第七辑
即将上市热卖
口袋迷的挚爱

口袋千问





在姊妹志《掌机迷》中，我们曾开辟了专门回答口袋迷游戏问题的专门栏目“口袋百问”，这次在《口袋迷》中，栏目进化为“口袋千问”，更多的口袋妖怪问题，各种疑难杂症，在这里都将得到解决，如果你有什么关于口袋妖怪的疑问，请快来信吧！来信寄“北京安外邮局75号信箱《口袋迷》编辑部”，邮编100011。

——如何获得光伊布和影伊布？

有两个途径，第一个是把火红叶绿获得的伊布传送到宝石任意版本，在亲密度高的时候便会在相应的时间（白天/晚上）进化成光伊布或影伊布。

第二个途径是直接把NGC游戏《口袋妖怪竞技场》的光伊布和影伊布直接传送到GBA，由于是初始的PM，所以不会任何遗传技能以及伊布进化前才能所学习的技能。

——火红叶绿中，为什么黄金市的警卫不让我进去？

在GB旧版本中，需要到百货公司顶楼购买矿泉水等3种饮料给警卫便可以通过。但是在火红叶绿却行不通，必须到玉虫市制作人大厦里面找老太婆拿道具才可以通过。

——选择初始的3个PM会对以后的流程有什么影响？

在宝石里面对剧情流程没有任何影响，对手总是会选择克制你属性的PM。在火红叶绿中也是如此，而在火红叶绿通关后会影响捕捉的是水君、炎帝还是雷皇。





——宝石的挖洞技能在哪里得到？

在ハジツゲタウン镇左边的民家中，进入后通过地道和站在沙漠地道洞口外的人说话获得，或者芳缘图鉴116号PM大头蚂不进化训练到41级便能学会。

——在战斗中使用的兴奋剂有什么作用？

战斗中使用的兴奋剂与普通增加努力值的和PP的兴奋剂不同的地方是在于它只能在战斗中使用，在通关过程中如果该PM没有强化技能，善于使用这些辅助药物能轻松赢得胜利。对于不想刻意练级的懒人来说非常重要。

——绿宝石里面，如何能再次挑战代后？

谜……到现在也不知道怎么解决，怀念代后的各位玩家要是再想看见他，需要玩回红蓝宝石。

——火红叶绿拿到红宝石后，如何通过6号岛下面的遗迹拿到蓝宝石？

对遗迹门口使用秘传技能“居合砍”后，掉下洞

穴，按：上，左，右，下的顺序依次掉下洞穴，就可以到达蓝宝石所在地。

——5号岛屿右上方的不归洞穴怎么通过？

里面有5个道具一个少女，具体行走方式是：

第1个道具：右-下。

第2个道具：右-上-下-上。

第3个道具：右-上-下-下-右。

第4个道具：右-上-下-下-右-右。

第5个道具：右-上-下-下-右-左-下-左。

少女：右-上-下-下-右-左-下-右-上。

——我很想得到梦幻、雪拉比、吉拉奇、凤凰、路基亚、迪奥西斯，到底它们应该如何正常途径得到？

梦幻/吉拉奇/迪奥西斯：看电影拿门票换数据，国外玩家的专利……

雪拉比/凤凰：NGC竞技场里面出现，凤凰可以捕捉但是雪拉比需要特典才能得到……

路基亚：GBC无法和GBA联机的情况下，很容易联想到《口袋妖怪竞技场DX》，拭目以待吧。

——在GBA中，我不知道我妖怪的个体值，也不会精确计算。我应该如何测试觉醒力量的属性和攻击力？

如果不知道个体值，而且是在GBA里面，觉醒力量的属性只要打多几个不同属性的妖怪利用属性相克就可以推算出来，在威力方面，只要PM身上有非本系技能的攻击技能，可以拿来对比以下攻击了对方PM多少来推算大概觉醒威力是多少。（除了草和飞，基本没其他属性有觉醒本属性的价值。）

——现在TV的《口袋妖怪》和漫画的特别篇分别出到哪里了？



TV已经上演到战斗边疆了（就是要对付绿宝石的战斗边疆那几个BT人物），集数为AG140左右。特别篇国内发行到19，20应该是小光的绿宝石篇冒险了。

——同一个记录丑鱼的钓点会改变吗？

经过在下3天的连续测试，它似乎很喜欢在一个地方，正版似乎也是如此……下期会有更详尽的分析它钓点的问题。



——如何获得闪光精灵？

运气占很大的成分，平时做好事迟早有一天会见到闪光的。如果不



想等，神兽等可以用SL大法捕捉的PM就可以慢慢利用SL让他闪光。

——为什么绿宝石的图鉴和红蓝宝石的图鉴对同样PM的说明是不一样？

绿宝石有部分PM的说明不同，证明老任对绿宝石还是下了点工夫。

——宝石的秘密基地有什么实在的作用？

除了美化外，与朋友连机交换秘密基地，可以在自己的卡带上找到对方的秘密基地，并且与其对战，对手所携带的PM以及等级与通信时候的身上所带的队伍是一样的。另外，战斗完后PM可以获得经验值。（对方的道具不能使用盗窃等技能获得。）

——为什么宝石图鉴No.114 晃晃斑每次出现的花纹都不一样？

由它的性格值决定（不是性格），简单的说会有4294967296种组合。对晃晃斑的实际能力不影响。

——我练PM的时候不小心加错了努力值，该怎么办？

遇到这个问题确实很郁闷，要么就SL重新练，不过不小心SAVE到后来才发现的话会更郁闷。不过，绿宝石的21~26号果实为你解决困惑。21~26号果实分别对应HP、攻击、防御、特攻、特防、速度等努力值，吃一个减少10点努力值，不用再为练错努力值而担心。

——请问如何解决不掉记录问题？如何解决绿宝石坐船BUG？

玩D版卡PM的玩家最担心的问题，也是一个很古老的问题了。虽然在下提倡支持正版，但是有经济负

担又不想没记录的话，月光宝合等记忆棒是非常不错的选择。记得要定期记录。

—— 绿宝石坐船BUG ——

要准备记忆棒和能坐船的日文绿宝石D版卡带一个。先保存中文的存档到记忆棒中，再用日文版下载中文版的存档。（注意，SMS2在下载完记录后会询问你是否重新开始游戏，选择是的话可能会全部记录消失，所以应该选择是否再重新开机）。坐完船后重新上传日文存档，按之前步骤下载到中文版中就OK了。（建议能玩日文就玩日文吧……但是似乎很多日文卡带也有这个BUG……）

——宝石和火红叶绿能复制PM吗？

火红叶绿不能复制PM。但是蓝宝石和红宝石可以利用通信的BUG来进行复制，具体操作非常简单，只要一方把想要复制的PM传给对方，在传送最后一只的时候（注意，是传送中，保存前）关机，开机后发现自己的PM没传走，对方就会有自己传给他的PM。绿宝石似乎没这个BUG。

——我见到有人用冲浪绝技在地上跑，他是怎么做到的？



也是红蓝宝石的BUG其中一个，条件是有水的地方以及跳跃车一辆。对有水的地方保持一格的距离，利用跳跃车侧跳到水边，在跳跃途中按A。成功后就可以在地上使用冲浪绝技。注意跳跃的时间要掌握好，多试几次就应该能成功。

——为什么对方的觉醒力量是觉醒特殊属性，我的镜面反射不能攻击对方？

觉醒力量无论觉醒什么，都是按物理攻击算，所以镜面反射对觉醒力量无效果，但是使用反击物理属性攻击的反击则能对付觉醒力量。

——把常盘道馆的馆主坂木打败后再和他说话，他就消失了，请问他到哪里去了？

他自己跑去修炼了，所以后面的道具剧情的火箭队基本和他无关。打败他后站在他的位置上使用探测器，能得到竞赛背心（战斗后所得到的努力值×2）。

——在火红叶绿以及宝石等版本中，在哪里孵蛋方便？

孵蛋是培育PM的一个重要步骤，也是一个很沉闷的工作。在宝石中，直接在117-紫谨市-118号路来回晃就行了。红绿的选择则比较多，可以从单车道往下冲，然后再飞回去再往下冲。或者在5号岛屿的无尽洞穴慢慢走动等都可以。



——每次我到了狩猎公园，都因为步数不足被强制推出，如何才能长时间在里面进行狩猎？

宝石版中，可以利用跳跃车原地跳跃遇敌。使用技能香味也不需要再走。另外一个很笨的方法就是轻轻按上下左右让主角原地转圈……

——鬼蝉的防御有什么用？

鬼蝉是一碰就死的PM，基本来说他的两防是没用的，2V2里面虽然不能交换特性，但是百变怪能变身……

——吵闹这技能对已经睡觉的PM有没有影响？

已经睡觉的PM会被吵醒。

——为什么耿鬼先放一个同行，我的木偶用戏法把竞赛背心给耿鬼后，第2回合攻击他依然一起死亡？同行的效果不是一个回合吗？

只要接着同行后面使用技能将对方杀死，即使下回合同行效果依然存在。

——据说有会寄生种子的霸王花，如何来的？

任天堂一些活动赠送有特殊技能的PM，例如摇摆舞的喇叭芽，拍肚皮的素利普等。在中国几乎没这样的机会。

——为什么我在宝石养的尼多王不能学到百万吨大角？

尼多要学百万大角必须在火红叶绿升级和使用蘑菇回忆，类似的情况很多，例如小火龙的钢之抓和海狮的信号灯光。

——为什么我在火红叶绿捕捉了好多箱皮卡丘了，一个电珠也没有，是不是我运气差？

只有宝石版的皮卡秋才能携带。（皮卡秋：你故意打错那个丘字的。）

——绿宝石中怪兽盒哪里取得？

在ミナモシティ（阿田市）的选美中心，和左边的服务员小姐对话可以得到。

——在通关过程中，经常有很神秘的胖大叔出现，那个人是干什么的？

那是战斗边疆（Battle Frontier）的创始人，通关后来到战斗边疆就知道了。

——通关时五天王有没有改变？

有。红蓝版水系场馆馆主见则替代了代后的位置，成为了新的天王，新水系场馆馆主换成一个大叔。

——据说通关后还可以打八位馆主,那怎么去再打呢？

通关后等着接馆主打来的电话，然后就可以去挑战了。

岩石系：岩崩成为了主流，用水、草或格斗系的PM战斗吧。

格斗系：除了卡波耶拉，全体配气合拳，用燕返，精干来对付。

电系：求雨+闪电的combo，唉……不说了，地震崩吧。

火系：晴天+燃烧殆尽，太阳光线超级泛滥，地震+岩崩的combo能排上用场（因为是2V2，所以最好来个飞行（会地震）+浮游或飞行，阴死你。

普通系：PG，TG大猩猩成了最难缠的敌人，再加上快乐的属性交换，可是场不容易的战斗。

飞行系：可以说是最好打的，找个会冻光的足矣了，不过要小心TG快龙和会神鸟的大云雀（自身攻击力虽差但神鸟威力140）。



超能系：比普通系还难，可说是最不好打的了（两个人的能力就是高啊）。

不但要小心精神干扰，其他属性的招式也多的是，晴天+大字火/太阳光线，大爆炸都是要小心的。

水系：说实话真的不难，小心冲浪和冻光就是了，唯一注意的就是影分身的海马龙，弄不好的话……

——绿宝石中还能抓三神柱吗？

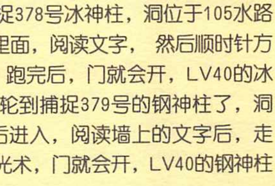


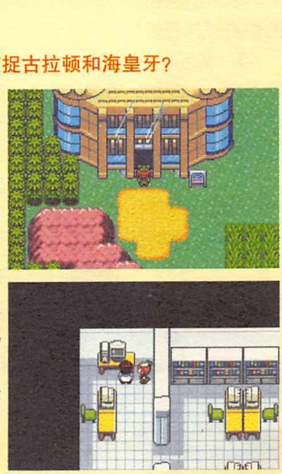
能。捕捉三神柱的方法其实和在红蓝宝石捕捉三神柱的方法差不多，只是部分的细节不同罢了。

准备好321号和369号精灵到132号水路，然后通过激流，被送到134号水路上，在一块可以潜水的地方潜下，在水底会发现有一个山洞，进入后，阅读墙上的文字，接着再使用挖洞，门会打开。走进里面，阅读文字，把321号精灵放在队伍的第一位，然后再把369号精灵放在队伍的最后再读文字，就会发生地震，接下来就可以去各处有六块岩石包围的大岩石中捕捉三神柱了。

首先是捕捉377号的岩神柱，我们来到沙漠南边，找到了六块岩石包围了的大岩石，岩石已被打开了洞口，进入到里面，阅读墙上的文字，然后向左走两步,向下走两步，再使用碎石，门会开，里面有LV40的岩神柱；接着是捕捉378号冰神柱，洞位于105水路道上，到达后进入到里面，阅读文字，然后顺时针方向围绕山洞跑一圈，跑完后，门就会开，LV40的冰神柱就会出现；最后轮到捕捉379号的钢神柱了，洞位于120路上，到达后进入，阅读墙上的文字后，走到房间中间，使用闪光术，门就会开，LV40的钢神柱就出现在你面前了。

——绿宝石中如何捕捉古拉顿和海皇牙？





在神兽“打架”事件之后，去天气所（如图）：

然后和2楼的教授谈话，在对话中会出现一个数字，然后到那个数字对应的道路：如果是陆上，那就会是艳阳高照的天气；如果是水道，那就会是狂风暴雨的天气。

在陆上的话就

找以前没有的入口，在水道的话就找以前没有的潜水处。

潜下去，一直走，70级的古拉顿（海皇牙）就会出现在你面前了。非常不好抓，一定要注意先存档。

——绿宝石中如何能找到梦幻?如何捕捉?

不能使用正常途径,只能用金手指：02031F84：381A，到达梦幻岛：



进去，会看到可爱梦幻。

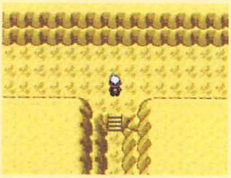


梦幻很害羞，会躲猫猫。然后就去追它（看到尾巴后追），追到了!



然后抓住它吧！另外，如果谁有时间把全部草用居合斩技能清除掉的话,你会发现……

——如何捕捉凤凰，路基亚?



先用金手指02031F84：421A ，来到突起岩，接着走，来到这里：

向左走就是捕捉凤凰,向右走就是路基亚，去捕捉吧!

——绿宝石中能看电视吗? 一般都会出现什么新闻?

当然能看电视，而且电视中有时候会出现比较常用的新闻，例如：

1、卡伊市兴奋剂半价优惠；

2、阿田市选美中心有个老头和你做糖果（做出的都是很高级的）；

3、某条路上有怪兽大量出现（如水蜘蛛）；（比较无聊）如果给记者留言的话，有时会上电视；

如果和人联机战斗的话，会在电视直播一些细节；还有很多很多，大家自己去看电视吧……

——绿宝石新添加了定点教学，请说明。

在西达镇的医院，这个小男孩会教精灵连续切：



在卡依城的俱乐部，有虚张声势的定点教学；



银叶gym边的胖子会教精灵滚动；



飞音城的民居里则有模仿的定点教学；



阿田市百货大楼楼顶，有人会教替身；



日川的一个树洞里，这位老爷爷也会教精灵梦话；



在哈吉的商店里，这位姑娘会教精灵摇手指；



在道谷的海滩上，这位跑步的仁兄会教精灵爆裂拳；



双鹿医院，有舍身撞的定点教学；





最后一位在吉纳的医院，他教的是大爆炸。

——绿宝石中训练员的数量还是69位吗?

不是。绿宝石中的训练员数量多了15位，达84位。

——红宝石中那三个选美的场馆在绿宝石中变成了什么?

三个场馆都变成了战斗模式，只是规则有所不同：卡伊市：6只30级的怪兽，选3只战斗，连续胜利3次即算完成，胜利后给万能恢复。

西达镇：自己选择3只怪兽，3回合内决胜负，连续胜利3次即算完成，胜利后给伤药(恢复200的那种)，自己选择3只怪兽，战斗时系统随机使用自己4招中的一招攻击，连续胜利3次即算完成，胜利后给尼斯道球（怪兽越弱越易抓到）。

——那么如何得到另一只水都?

和红宝石一样，得到船票后坐船到南岛，就可以抓了。

——绿宝石中新加一招高压电击,请问如何习得?

首先必需有一只带电珠的皮卡丘和另一只皮卡丘（一公一母），放到饲育屋里生蛋，生出的皮丘就会高压电击了：



ボルテッカ |Volt Tackle |高压电击 |电|120|100%|15/24|0 |命中后伤害反弹1/4给自己。

——绿宝石里如何捕捉红（蓝）水都?

通关后看电视（有怪兽飞），然后妈妈会问你喜欢那种颜色（上面的是红，下面的是蓝，对应各自颜色的水都），然后就可以到处在地图跑抓去了，方法和红宝石的一样。

——No.060怎么抓? 图鉴说是在石之山洞里，可为什么转不到呢?



转的话是不会转到的。来到过这里吗?



对着石头使用碎岩术，有遇到它的可能。

——绿宝石中拾荒特性的PM捡到的东西和此PM的等级有关吗?

有关。PM级数越高，捡到好东东的几率就越大。

——在绿宝石202中，进化石够所有精灵进化吗?

进化石不仅可以在过程中得到，也可以用碎片来换。



来这个小屋,用各种颜色的碎片可以换得对应的进化石。太阳石可以在流星瀑布的太阳岩身上盗取。可惜的是月石不够，不能全部进化。

——模拟器存档消失了怎么办?

模拟器版本越低遇到bug的可能性越大，而1.7.2遇到bug明显比1.6要少，通关后不能存档或者存档消失的问题基本都是集中在1.6上，即使一开始把存档类型改为128K也容易碰到，改成128K只是解决了白屏问题和中途不能记录的问题。而1.7.2通关后基本都能记录。只是1.7.2可能有时会遇到花屏现象，所以后来换成了1.7.3才解决了花屏问题。

推荐大家都使用VBA的最新版本1.7.3，这个版本又解决了一些较1.7.2的bug，可以完全流畅运行绿宝石，另外在battle frontier碰到的bug好像也减少了。

——绿宝石中还有幻岛吗?







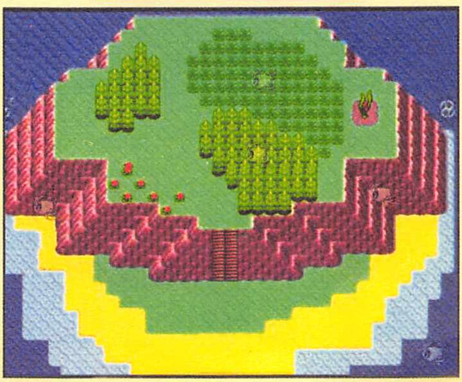
有。幻之岛，梦幻般的岛屿，随机在130水道上出现。在游戏中每天系统都会随机赋予幻岛一个号码，当玩家身上携带的PM的编号（全国图鉴编号）与此号码相同时，幻岛即会出现。也就是说，我们每天有大约1/64的机会能够一睹幻岛的风采。（玩家身上可以携带6只PM，总共有386只PM,也就是最多有大约1/64的几率使幻岛的编号与玩家身上的某只PM的编号相同）

那么，如何知道自己是否能够登上幻岛呢?

首先，我们要来到131水道上的吉纳镇，到一位老者家中，向他询问有关幻岛的事情。当他说他看到幻岛时在130水道上就会出现一个新的小岛。如果看不懂日文，那只要看到他的话中带有几个感叹号就说明可以去幻岛了。

然后我们由131水道一路乘浪到130水道，这里会出现一个之前没有的小岛，那就是我们的目标——幻岛。幻岛上还可以遇见可爱的小果然翁，等级为5~50,小果然翁很可爱，让人不舍得打它，但是它那特性又让我们必须打它……建议带个会物理攻击的鬼系过去。

幻岛地图



——请介绍绿宝石的特性追加效果。

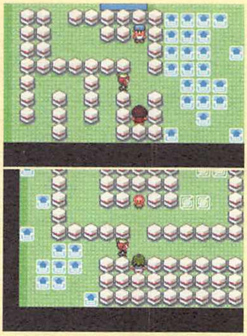
“マグマのよろい(熔岩盔甲)”“ほのおのからだ(炎之身体)”，孵蛋所需步数减半，只要该PM带在身上就有效果。此外，以下的追加效果都是要把该PM放在队伍最前面才有效果：

“いかく(威吓)”“するどいめ(锐利目光)”	较不易遇到等级低的PM
“やるき(斗志)”“はりきり(热烈)”	较容易遇到等级高的PM
“しろいけむり(白烟)”	较不易遇到野生PM
“ありじごく(咬脚)”“プレッシャ　(压力)”	较容易遇到野生PM
“すながくれ(沙遁)”	当天气为刮风沙时(人在沙漠)，较不易遇到野生PM
“ねんちゃく(黏着)”“きゅうばん(吸盘)”	使用钓竿时比较容易钓到PM
“じりょく(磁力)”	较容易遇到钢系PM
“せいでんき(静电)”	较容易遇到电系PM 想要抓皮卡丘拿电气球，用这个就对啦XD
“シンクロ(同步)”	较容易遇到性格相同的PM 找无性别的PM的话，这个特性就是方便
“ふくがん(复眼)”	较容易遇到带道具的PM
“メロメロボディ(诱人身体)”	较容易遇到性别与该PM不同的PM
“かいりきバサミ(怪力钳)”	使用居合斩除草时可以除去比较多的范围
“ひらいしん(避雷针)”	接到电话的次数会变多（想接馆主电话的就带一只）
“むしのしらせ(虫之预感)”	行走时听到PM的叫声会比平常多

——这是什么建筑？



和火叶类似的战斗塔，里面有两层，每一层中走的路线不同，就会出现单打或是双打的不同。



第一层：

那个女孩用海鸥，水蛛怪、泥奇怪。

那个男孩用针鼠，木果兽、穿山鼠。

第二层：

那个女孩会用小海豹、弹弹怪、皮皮犬。

那个男孩会用电光怪、螃蟹小兵、古生兽。

全部战斗完成后就可以回接待处了。这个是计时的，所以你干掉对手的速度越快越好。那个向上的箭头和方块的东西就是干扰你的，不小心踩上的话就要跳两下，浪费不少时间。加油吧！

——沙漠中的幻影塔是干什么的？



这个塔里有第一个化石可以得到，只是比红蓝宝石的举手之劳复杂些，要带上会碎岩术的怪兽和风马自行车（过易碎玻璃用），到顶层拿到化石后，幻影塔会永远消失。

——绿宝石中训练师卡片如何得到四星？

ID四星的拿法：

1、通关。

2、完成芳缘图鉴200个。

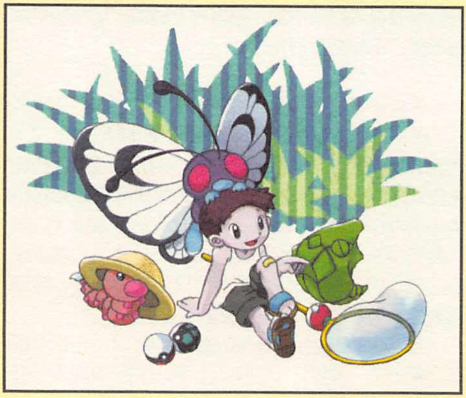
3、所有选美项目获得冠军。

4、在战斗公园里取得7个金色徽章。

第一条应该人人都能办到。

第二条，别说GBA，模拟器可以通信了，也不难。

第三条，我想只要在宝石版里有过选美经验的，不会很难。





关键是第四，我想说，只要D版克服了坐船BUG，只要有耐心……有非常好的耐心应该可以得到。

——请问胡说树和画画狗在那里捕捉？

通关后来到战斗边疆，然后到战斗宫殿，向下走会看到有个奇怪的东西挡在水的旁边，如果对它按A的话它会扭动。这时用皮皮鲸喷壶对它浇水，它就会现出原形，LV.40。抓了胡说树后游水，来到一个山洞，那里都是画画狗，随便抓。（有百变怪又有狗狗，生蛋遗传技能也变得方便。）

——绿宝石中一共有多少种徽章？

32枚。

——如何让果然翁生出小果然？马露利生出小马露利？

让母的果然翁戴上松散香即可。5号岛屿的不归洞穴可以获得。

母的马露利携带潮物就可以生小马露利，该道具在122水路上的塔（おくりびやま）内获得。

——请介绍火叶中的战斗塔。

战斗塔共4F，敌人的宠物每次都一样，级数根据你身上最高级的宠而决定，

打完后好像都没有奖励什么……另外，即使你的PM只有5级，对方也是用进化过的PM……

—— 1F ——

◆拉达

怒之门牙（いかりのまえば）普 – 90% 10（敌HP减半，但不会减为0）

必杀门牙（ひっさつまえば） 普 80 90% 15(20%几率敌害怕）

追击（おいうち）恶 40 100 20（敌交换妖怪时仍能击中且威力倍增）

电光石火（でんこうせっか） 普通 40 100 30（必定先出）

◆大嘴蝠

影子球（シャド ボ ル）幽灵80 100 15（30%几率敌特防降二级）

真空斩（エアカッタ ） 飞行 55 95 25（容易命中要害）

怪异光（あやしいひかり） 幽灵 — 100 10（敌混乱）

齿突（かみつく） 恶 60 100 25（30%几率敌害怕）

—— 2F ——

◆嘎拉嘎拉

骨头回旋镖（ホネブ メラン） 地面 50 90 10（2次连续攻击）

舍身一击（すてみタックル） 普通 120 100 15（敌所受伤害的1/4会反弹给自己）

头突（ずつき） 普通 70 100 15（30%几率敌害怕）

叫声（なきごえ） 普通 — 95 40（敌攻击降一级，二体攻击）

◆呆河马

哈欠（あくび） 普通 — 100 10（次回合开始时敌睡眠）

精神干扰（サイコキネシス） 超能 90 100 10（10%几率敌特防降一级）

着迷（メロメロ） 普通 — 100 15（敌人是异性时才能使用，50%几率敌攻击Miss，无性妖怪不能使用该技能，也不会受该技能影响）

超级健忘（ドわすれ） 超能 — —— 20（自己特防升二级）

—— 3F ——

◆火爆猴

十字切（クロスチョップ）格斗 100 80 5（容易命中要害）

地球投（ちきゅうなげ）格斗 — 100 20（敌损失HP等于自己的等级）

讨厌的声音（いやなおと）普通— 85 40（敌防御降二级）

过肩摔（けたぐり）格斗 — 100 20（威力随着对方体重增加而增大）

◆末入蛾

精神干扰（サイコキネシス）超能90 100 10（10%几率敌特防降一级）

泥爆弹（ヘドロばくだん）毒 90 100 10（30%几率敌中毒）

超音波(ちょうおんぱ) 普通— 55 20(敌混乱)
麻痹粉(しびれごな) 草 — 75 15(敌麻痹)

◆嘟嘟利

三角攻击(トライアタック) 普通 80 100 10(20%几率敌陷入烧伤、麻痹、冰冻状态之一)

钻孔啄(ドリルくちばし) 飞行 80 100 20(无特效)

报恩(おんがえし) 普通 — 100 20(威力随着亲密度提高而增大)

睡眠(ねむる) 超能 — —— 10(自己HP全回复并解除中毒、烧伤、麻痹三种状态,但会睡眠二回合)

—— 4F ——

◆穿山王

地震(じしん) 地面 100 100 10(能打中遁地的敌人且威力倍增,全体攻击)

切裂(きりさく) 普通 70 100 20(容易命中要害)

扔沙(すなかけ) 地面 — 100 30(敌命中率降一级)

沙尘暴(すなあらし) 岩 — —— 10(使用后5回合,每回合开始前双方各损失HP最大值的1/16,对地、岩、钢系怪兽无效)

◆阿柏怪

泥爆弹(ヘドロばくだん) 毒 90 100 10(30%几率敌中毒)

齿突(かみつく) 恶 60 100 25 (30%几率敌害怕)

钢之尾(アイアンテ ル) 钢 100 75 15(30%几率敌防御降一级)

讨厌的声音(いやなおと) 普通 — 85 40(敌防御降二级)

——岛六的神秘洞穴里只有超音蝠吗?

不是的。有E卡刷卡器的话里面会出现对应于E卡的不同种类的其他怪兽。这些PM是以前火红叶绿得不到的金银PM,例如恶魔犬,奶牛等。另外,战斗塔也可以使用E卡。

——火红叶绿中怎么看一只怪兽的亲密度?

这次看亲密度请找劲敌的姊姊ナナミ。

梳完毛发后要出去走500步才能再次找她梳毛发,在期间找她说话她就会告诉你队伍第一只的亲密度:

◆255

これいじょうは ない くらい
なついて いるのね……!
あなたの ポケモンは しあわせね!

◆200-254

しあわせそうに みえるわ
○○(劲敌的名字)にも
みならって ほしい くらいね

◆150-199

なかなか なついて いるのね
その ちょうしで かわいがってね

◆100-149

すこし なついてきた のね
しんたいが うまれて きたみたい

◆50-99

まだ あまり なれていない のね
であった ときは
だれでも このくらい なのよ

◆1-49

○○(自己的名字)くん/ちゃんの こと
すこし にらんで いるみたい……
もうすこし かわいがって
あげられない かしら?

◆0

……あの いいづらいん だけど
ポケモンに そんなに
きらわれている のは
なにか わけが あるのかしら……

——在火红叶绿中如何得到四星卡?



在火红叶绿中得到四星卡的方法如下:

1、进入殿堂。

2、完成关东图鉴(关东图鉴150只,全国图鉴380只,可以没有资料的PM是以下六只:梦幻(151)、雪拉比(251)、洛奇亚(249)、凤王(250)、基拉祈(385)、デオキシス(386))。

3、完成全国图鉴(同上)。

4、无线通讯小游戏得到好成绩(看成绩的海报,上面第一项成绩超过200即可(两张都要),成绩有比这个好就可以拿到星)。

——火红叶绿中可以和npc换宠吗?

当然可以。

1、在电系道馆上面的一个房子上面用鬼雀可以换大葱鸭;

2、在饲养屋里面有个小MM,拿公的兔子(No.

32）换母兔子（No.29）；

3、深蓝市精灵中心旁边的房子里面的老伯可以用蚊香蛙换谜唇姐；

4、在第三道馆最右边卡比兽的关卡2楼可以用尼多利诺换尼多利诺；

5、在毒系道馆右边的自行车道关卡2楼可以用哥达鸭换大舌头；

6、火系道馆的化石研究所进入后第一个房间左边的老伯用雷丘换顽皮弹、右边的人用毛球换蔓藤怪；

7、火系道馆的化石研究所第三个房间用小火马换小海狮；

8、穿过地鼠山洞后的那个房间里用凯西和里边得小女孩换吸盘魔偶。

——火叶版超梦如何捕捉？

把蓝宝石交还后，就可以进超梦山洞了。





里面很不好走，是个迷宫，要带上会冲浪和推石等的怪兽。





最深处会遇到LV.70的超梦，终于能和它会面了。

——在弹珠台里，如何捕捉古拉顿（海皇牙）？





当收集满3只PM（方式包括GET，EVO，HATCH）后，会出现特别关卡，可能是古拉顿/海皇牙。该关卡也可由老虎机转得。各种招式使你的球很难击中古拉顿。不过有个小窍门：在它立火柱以前，赶紧让球沿着左边上去（绝对要超高的技巧+运气！），它立柱子的时候球就会在它和柱子之间。后面就不用说了……球会连续击打古拉顿，直至把火柱打消，这时古拉顿已是身受重伤，然后就简单多了。海皇牙会旋涡，潜水，还有全方位攻击的冷冻光，不过，相对古拉顿来说它要容易些。第二次打败古拉顿（海皇牙）后就可以收服了。

——天空龙的捕捉方法

通过了古拉顿或海皇牙关卡。捉到GROUDON/KYOGRE STAGE一次+之后再收集满3只PM，可遇到空之龙并把它打跑（跟第一次打GROUDON/KYOGRE一样），再捉到一次GROUDON/KYOGRE+又收集满3只PM，就可进入空之龙STAGE对空之龙进行捕捉。





天柱上冷风嗖嗖地吹……天空龙时常浮游，所以不会出现连续击打，只能瞄准它降落下来的时机。第二次征服它就可以捕捉了，加分绝对丰厚。

——弹珠台如何挑战变色龙（木乃伊）？

抓够3只怪兽就可以挑战。





规则：用精灵球撞击隐形的变色龙，但是看不到它难度太大，因此用精灵球撞击树木，得到一个道具。用精灵球去碰它就能得到，这下变色龙无处躲藏了。撞击变色龙后它会倒下，这时候再撞击它，它就会翘起可爱的小尾巴，表示它已经受到伤害，反复重复几次，它就over了，举白旗投降。

对付木乃伊时要注意，不能从正面攻击，否则球会被吞食，浪费时间，必须侧着打才行。

——吉拉丘的捕捉方法：





在月见山启动老虎机，老虎机中有一项画了吉拉丘，转到那里就可以捉。和普通的GET MODE相似，只是吉拉丘会动来动去和时间只有30秒的区别。

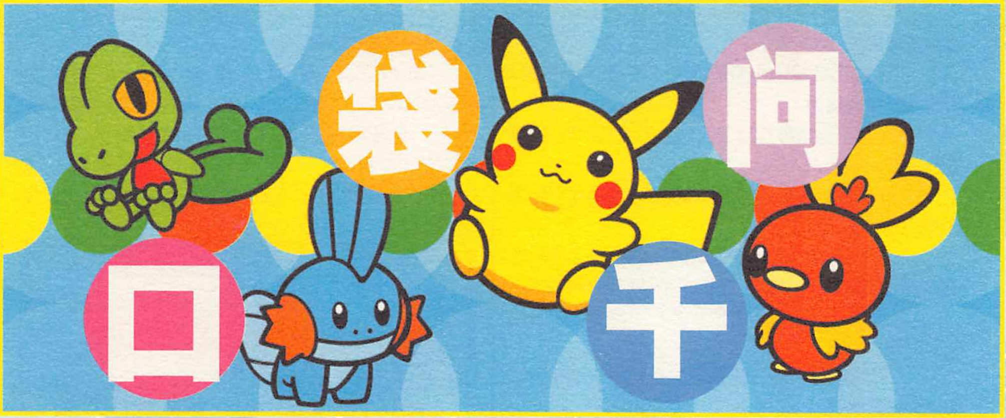
——弹珠台中三神柱怎么捕捉？

没什么特别的，月见山GET MODE里取得。

——弹珠台中红（蓝）水都的捕捉方法。

所有场景随机出现，GET MODE。

（文/ 阿葵、皮卡秋 等）



■ 加速自行车似乎很难控制速度，每到拐弯处就会掉下去，怎么办?



□ 这个问题包括笔者在内的许多新手都有遇到过，这里有个熟练度的问题，一般情况下要有3格的路程来加速，速度不够就加长加速的路程。通过之前先想好在哪里停及哪里开始加速，在拐弯的时候尤其要控制好按键，要稍微提前一点点就按下方向键。以天柱为例，比如向右时有个拐弯，推荐这样按键方法：始终按住右不放，到要拐弯地地方轻轻按一下上键，这时车在向右前进时会很敏捷的往上移动一步而且速度不会降低，然后继续向右移动，这样看起来像是笔直向右移动，其实已经绕过了障碍了。另外使用模拟器的朋友要注意不要开启加速功能，否则难度就……





顺便说一下跳跃自行车的使用，骑车跳跃有以下两种情况，一是跃过“断桥”，方法是先让自行车静止不动，同时按下方向键和b键，再马上同时松开，自行车就会平行向所按方向跳跃了一下。

另外一种情况是遇到这种小石路时，按住b键不放，自行车会撑起前轮并用后轮作单轮跳跃，这时再按下方向键，即可跳跃爬上楼梯。

■ 听说绿宝石战斗边疆中可以收徒弟，具体该怎么做?

□ 对，进入战斗塔后，先和左边的一个女孩(也有可能是小男孩，和你的性别或者ID有关)说话，回答“是”，之后她便会离开。到第三个柜台选择参加对战，进入后找到那位女孩子，并邀请她和你一起战斗，然后你们俩个会被带到战斗场，接下来,你就可以和你的弟子一起战斗，这就是所谓的“收徒”了。

■ 秘密力量与自然力量在不同地形有什么变化?

□ 这两种技能都能随地形变化而变化，具体为——

秘密力量：随场地取追加效果

草地：30%令对手中毒；
草丛：30%令对手睡眠；
山地：30%令对手混乱；
洞穴：30%令对方害怕；
建筑：30%令对方麻痹；
平地：30%令对方麻痹；
海底：30%令对方物攻降一级；
海面：30%令对方物防降一级；
沙漠：30%令对方命中降一级；
水面：30%令对方速度降一级。
(通信对战或字战斗塔中，追加效果一律为使对方麻痹)

自然力量：会随场地而转变成不同的技能

平地：高速星星
建筑：高速星星
草地：麻痹粉
草丛：飞叶斩
沙漠：地震
山地：地震
海底：水压

海面：冲浪
洞穴：阴影球
水面：泡沫光线
（通信对战或字战斗塔中，所变成的技能一律为高速星星）

■ 能量储存、能量吸收和能量放出具体作用是？

□ 能量储存最多可使用三次，储存后可供吸入或放出，吸入或放出后储存的能量归零。

能量储存 / 一次 / 两次 / 三次
能量吸入回复量 / 25% / 50% / 100%
能量放出威力 / 100 / 200 / 300

■ 扎根有什么用？恢复只有最大HP的1/16，恢复少又不能换人。

□ 这是它的副作用，也是它的优势。能够抵制对方的吹飞、吼叫的换人技能。画画狗能使用扎根+接力，是接力强化的一个好技能。

■ 在110道路的自行车道上，那个计时的人会送礼物吗？

□ 不会。那个只算是一个考验驾驶技术的小游戏，无聊或孵蛋的时候，可以换上加速自行车来锻炼一下自己的反应速度，路上需掌握好拐弯的时机，否则会浪费不少时间。笔者最快的速度是9.15秒，相信这也是极限成绩了。

■ 魅惑对♂有效或是对♀有效，还是对2者都有效？

□ 这个是根据招式/特性使用者的性别定的，♂使用对♀有效，♀使用对♂有效，无性PM不会被魅惑也不会使用迷惑。另外特性迟钝的PM也不会被迷惑。

■ 镜反对恶系PM有效果吗？

□ 没有效果，由于镜反和反击都属于攻击性的技能，按照属性克制，超能属性的镜反攻击不到恶属性，同样，格斗属性的反击也攻击不到鬼属性。比如，地狱犬咬碎果然翁后，果然翁镜反反不到地狱；耿鬼使用影球攻击电龙后，电龙反击攻击不到耿鬼。值得一提的PM是地狱超人，镜反和反击两个技能都对他无效。

■ 天气变化对战斗有什么影响？

□ **艳阳天：**火属性技能伤害值×1.5、水属性技能伤害值×0.5、闪电命中率变为50%、太阳光线变为当回合不需要储力直接攻击、光合作用恢复量变为满HP的2/3、气象球的属性变为火属性且伤害值×2、不会出现冻结状态、叶绿素特性妖怪速度×2，气象台妖怪的自身属性变为火属性。

雨天：水属性技能伤害值×1.5，火属性技能伤害值×0.5；闪电命中率变为必中，太阳光线需要储力切伤害值×0.5，光合作用恢复量变为满HP的25%，气象球的属性变为水系且伤害值×2，划水特性妖怪速度×2，接雨盆妖怪每回合恢复6.25%的HP，气象台特性妖怪的自身属性变为水属性。

冰雹天：双方妖怪每回合损失6.25%的HP，对冰属性妖怪无效，光合作用、朝阳、月光恢复量变为25%，气象球的属性变为冰系且伤害值×2，气象台特性妖怪的自身属性变为冰属性。

沙尘暴：双方妖怪每回合损失6.25%的HP，对岩、钢、地属性及沙隐特性妖怪无效，光合作用、朝阳、月光恢复量变为25%，气象球的属性变为岩系且伤害值×2；沙隐特性妖怪回避率上升一级。

■ 艾比郎是只有雄性吗？如果是的话，怎么才能生格斗小子？

□ 有很多PM只存在一种性别，比如吉利蛋、迷唇姐，其中就包括艾比郎。像艾比郎这样只有雄性的PM，一般都是靠百变怪传宗接代的。因为百变怪可以与除了未知组的任何PM生蛋，且完全遗传另一方的种类，算是通过生蛋培养极品PM的必要工具，所以可以准备一只高个体值的百变怪为大众提供服务。但是也有单性别PM比较特别，如母蜜蜂会生出公蜜蜂等……

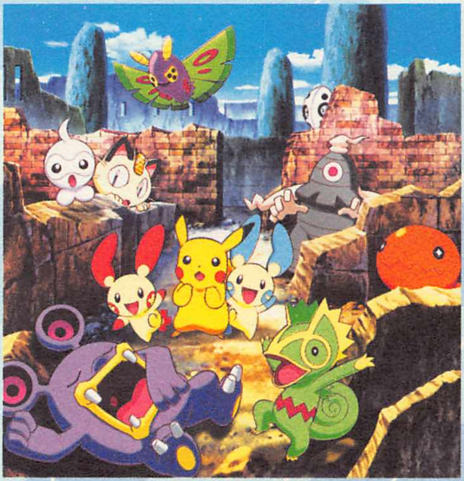
■ 当HP下降至1/3时，虫族警报特性的PM所有技能威力变为1.5倍吗？

□ 不是，虫族警报的作用是HP少于1/3时虫属性技能的威力×1.5，类似的特性还有激流（水系）、猛火（火系）、翠绿（草系）。这些特性可以配合忍耐、攻击果、速度果之类辅助，使其更能发挥效果。

■ 绿宝石中，如何能得到金银版的3只主角精灵？

□ 在通版之后，完成方圆图鉴的200号PM的收集，便可以到博士那里选择得到菊叶草、火球鼠、小锯鳄的其中一只了。另外口袋妖怪竞技场也能获得这三只PM。

■ 沙暴天气里，锐利目光PM攻击沙隐PM，命中率是怎样计算的？



□ 锐利目光的效果是自身的命中率不会下降，也就是不会受到烟雾、闪光等招数干扰，沙隐特性PM在沙暴中提升的是回避率，所以这种情况应该当作对方的回避率上升一个级。

■ 宝石版中，看看洞的涨退潮有什么规律？

□ 宝石版内置时钟，潮水的变化也是根据真实时间的：

涨潮：9am-3pm，9pm-3am

退潮：：3pm-9pm，3am-9am

■ 诅咒有两种效果吗？它们在战斗中都有什么作用？

□ 对，诅咒是比较特殊的技能，本身为？？？属性技能，根据使用者是否为鬼属性效果分为两类。

当鬼属性PM使用诅咒时，效果是牺牲自己一半的HP，使对手陷入“诅咒”状态，每回合损失25%的HP。因为只要对方交换PM便能消除“诅咒”。用法与灭歌有异曲同工之妙。但危险性提高。两者相比，诅咒唯一优势在于每回合都能给予对方伤害……

其它属性的PM使用时，诅咒的效果是自身速度下降一个阶段，物攻和物防各上升一个阶段，对速度慢的PM来说，也是很恐怖的强化技，代表PM有：卡比、巨甲、河马王、大水怪等。

■ 心眼、锁定、充电这类招式在实战中有作用吗？

□ 心眼、锁定可以结合1GB（一击必杀技）虐待NPC，但对于解决提升多次回避率的PM来说非常有利用价值。使用后下回合技能必中，对方飞天遁地潜水都摆脱不了被打的命运。只要对方不换人（接力除了外）效果就会成功。而在成功使用技能前效果存在，例如自己忽然被麻痹……充电仅在次回合电系攻击才增加一倍，所以使用难度很大。

■ 怎样有效地制造异常状态？异常状态在战斗中有什么作用？

□ 1.中毒：精灵中毒后，每回合扣除1/8的HP，这样就能加快对手被打败的速度，还有一种是剧毒，第一回合是扣1/16的HP，但会随着回合的增加，所扣的HP增加原来的一倍（每过一回合多扣在上回合所扣的数目上多扣1/16），不过当精灵被调换后，中毒所扣的HP就会重新回到1/16计算，这是剧毒唯一的缺点。因此被别人用特毒的时候请尽快解决掉敌人或尽量换人。

2.烧伤：烧伤后，每回合也是扣除1/8的HP，而且物理攻击的攻击力减半，对手物理攻击减弱就是我方反击的机会，但是不会对特殊攻击减半。虽然用特殊攻击的对手就不会有太大压力，但仍每回合扣HP，是一个可怕的异常状态。火系PM不会被烧伤。水幕特性PM也不会被燃烧。

3.麻痹：麻痹后，除了每回合25%不能出招以外，速度还下降到原来1/4，这时候我方速度较慢的精灵的速度就变相提升了，所以，这时候换上低速度的也不会有问题。用特性柔软也可以抵抗麻痹辅助技能的攻击。

4.睡眠“维持时间1到6回合间，在这段时间中我们可以趁机会强化能力或者是攻击，要提防一下会梦话和鼾声的PM，它在睡觉的时候可以使用出技能。学习技能44号睡眠只用睡两个回合，补完所有HP。基本所有PM都能学，是一个很好的补血技能。（当然，被对方催眠的话HP是不会增加的）当被催眠的PM换下去后，原本的睡眠时间也会改变。（也就是说原本在场上设置两回合可以醒来，换下去后换上来可能需要回合数）。不眠特性可以不被催眠，早起所需要的睡眠回合数减少。

5.冻伤：冻伤后精灵一动不动，每回合只有1/10的几率恢复正常，又是反击的机会了。不过冻伤后的精灵遇到火系攻击的话会解除冻伤，会圣焰和火焰车的PM也可以自行解除冷冻。大家就要小心攻击了。另外，冰系PM不会被冷冻。

6.混乱：混乱后的精灵每回合有50%机会攻

击自己，无论自己用什么样的技能，混乱时攻击自己的伤害相当于自己用攻击力40的技能对付自己。因此面对一些高物理攻击低物理防御的PM就使用混乱。自己面对混乱状态也要小心。被混乱的PM换下场就可以解除混乱。不换人的话会有1~4回合的时间混乱。

7.迷惑：迷惑后的敌人每回合有50%机会不能出任何招，预防的方法就是使用无性别或者和对方一样性别的精灵，例如宝石海星、钢蟹、雷霆弹、三合一磁怪等。特性“钝感“也能预防进入迷惑状态，我方或敌方的PM换下场后就可以解除迷惑。如果同时中迷惑和混乱是很倒霉的事情。

8.害怕：使用有害怕效果技能必须先攻敌人才有可能害怕，当敌人害怕就不会使用技能。携带刀具“王者之证”的话敌人害怕的几率会高些，但要注意一定要先攻才可以。特性是“精神力”的精灵可以预防这招。

■ 绿宝石的百变怪在哪抓？

□ 在地图左上角那个镇化石迷的家里，有一个隧道。只要通关之后就能进入，那里就会出现百变怪，以及另外一块在沙漠塔中沉到地里面的化石。

■ 羽毛之舞的效果是什么？

□ 它的效果是令敌人的物攻下降两级。

■ 海星的特有技能保护色有什么作用？

□ 随场地改变自己的属性：
平地：普，建筑：普，草地：毒，草丛：毒
沙地：地，洞穴：岩，水面：水，海底：水
（通信对战时候改变属性为普通）

■ 使用金钱击能获得多少钱？

□ 战斗结束后金钱击所获得的钱数=自己等级×使用次数×2。

■ 礼物的攻击力是多少？

□ 礼物的威力是随机变化的，40%威力40，30%威力80，10%威力120，20%恢复对手1/4的HP。

■ 冰雹天气中，水属性PM会受到冰雹的伤害吗？

□ 会，只有冰属性PM在冰雹天气中不受伤害。

■ 鲨鱼皮特性能反馈多少伤害？

□ 当使用近身招式攻击鲨鱼时，攻击方会损失1/16的HP。撞击、叶刃等都属于近身攻击。

■ 有哪些技巧对隔音特性PM无效？

□ 草笛、金属音、鼾声、吵闹、高音、唱歌、超音波、叫声、噪音、治愈之铃、吼叫、灭亡之歌。

■ 地震攻击到正在挖洞的浮游特性PM吗？

□ 攻击不到。这就像用电属性技能攻击地+水系的水怪王，一样没有效果。虽然非常难理解这是什么一回事……

■ 中文卡带可以和日文联机吗？

□ 任何版本都可以进行连动，但是交换过去后的的口袋妖怪名字都会变得怪异，英文版的PM在日文里会变成几个大写字母，日文版的PM在英文版中保持原日文名。日文版的PM到中文会变成很怪异的名字，如我和一玩中文版的朋友通信后，我的赫拉克罗斯名字成了“色迷王兽东”……此外，翻译不完善，存在bug的卡带经常在连动时死机（但一般不会丢失进度）。

■ NDS《口袋妖怪方块》和以前的GBC《口袋方块》有什么不同？

□ NDS版的方块除了应用了主机特有的触摸功能，通过笔划来消去方块外，游戏规则也较前作有较大的不同。NDS方块整个游戏的过程是动态的，即在消去方块的过程中还能继续移动方块，灵活性非常大，而且支持连续性的消去，消去的数量也不再局限于4块，而是拓展到最低2块就可以消去，游戏的变化自然也比前作大许多。GBC的方块主要侧重于解谜，它和一般概念下的俄罗斯方块不同，消去的目的不是在于层数，而是在于技巧，要在有限的时间内将界面里的方块全部消去才算通过。

■ 方块中的冒险模式和自由模式有什么不同？

□ 首先是故事情节不同，在冒险模式中玩家需要扮演一个富有灵气的女孩子，在博士的委托下挑战不同的敌手，最终把敌人驱逐出地球的故事，而自由模式则不需要经过任何情节就可以直接进入游戏。其次是游戏规则不同，冒险模式随着故事的深入，游戏难度也越来越大，方块数量越来越多，速度也不断加快，boss还会作出各种各样的干扰，而自由模式则比较简单，

从头到尾只有一个游戏关，方块的数量是无穷尽的，关键在于玩家能够“耗”多久。

■ 方块如何抓宠呢？

□ 无论是冒险还是自由模式，都可以捕捉宠物，捕捉的方法很简单，只要将该宠物方块消去就可以得到它的图鉴。不过在冒险模式中，有一些特殊的宠物，在整个关卡中只会出现一次甚至根本不出现，而且出现的时候只有1只，需要找到百变怪来和它消去才能得到图鉴。由于特殊宠物出现的时间是有限制的，超过一定的时间就会自动消失，所以一定要抓紧时机，利用连续消去的方法来得到。另外，有一些特殊宠物会出现在奖励关卡里面，同样是随机的，只有眼疾手快才能得到它们。

■ 为什么有时候不能出现连续消去的情况呢？

□ 连续消去是指当第一次消去4块或者4块以上的方块时，整个界面会变成绿色，这个时候只要有4个或者3个的方块连在一起，系统就能够自动、连续地将其余4个、3个、2个连在一起的方块逐排消去。出现不能连续消去的情况有2种，一是超过了限制的时间，界面变绿是有时间限制的，一旦没有抓住机会就会复原；二是没有3个以上的方块，系统一定要按照3、2的顺序来消去，如果剩下来的都是只有2块的，那也不能连续消去。

■ 我已经通关了，但是似乎游戏又回到了起点？

□ 故事模式下，通关后所有的关卡都会消失，玩家必须从头开始打，但这并不意味着回到了起点。首先，捕捉到的精灵图鉴全部存在，最高成绩的记录也存在；其次，各个关卡的难度提高了很多，和NDS版的口袋妖怪冲刺相似，相当于进入了第二轮的考验。

■ ngc暗黑旋风通关后有什么情节？

□ 通关后的主要任务就是净化暗黑洛奇亚，它和其他暗黑精灵不同，不能通过战斗或者单纯的净化机器来净化它，而需要特殊的条件：即必须让净化机器的全部9个净化室的效率都达到最大，每间房内放4只精灵，它们的属性按顺时钟方式依次克制（普通克制也行，你可以放4只普通系的精灵），当全部的房间都达到要求后，将暗黑洛奇亚放入任意一间房间，它就会立即净化，而不管其它的房间是不是有放入了其它



的暗黑精灵。

净化后博士和妈妈等会来祝贺你取得了最后的成功！

■ 如何抓NGC版暗黑旋风中的新宠？

□ 本作出现了小卡比和小伪树，这些精灵在以往的GBA等平台的游戏中都是从未出现过的，只有在最新电影《波导的访问者》中可以看到他们的身影，想必是在NDS《口袋妖怪珍珠/钻石》中才会正式登场的386以外的新宠！然而它们提前在NGC上出现了。

不过，这2只精灵在游戏中都无法抓获，估计是任天堂安排的，在珍珠钻石版发售之前还不愿透露它们的数据。

首先是小伪装树，在游戏中你会遇到一个丢失了小伪装树的祖孙2人，你的任务就是找到小假树并还给他们。小伪装树在游戏中会和你玩类似“猫抓老鼠”的游戏，需非常慢地靠近它才能“抓到”它（不会加入队伍）。



小卡比兽则出现在游戏和野外捕捉场地，偶尔（不止一次）小卡比会来偷吃你放的精灵食物，一开始我还非常高兴，以为能抓了，结果其主人——老奶奶来要走了，作为报酬给了10个食物和1个道具，但是有什么意义呢，白高

兴一场。

■ 我听说口袋妖怪还在FC上发行过游戏，而且是中文版的？

□ 的确如此……不过也不要抱太多的幻想——红白机上的口袋妖怪游戏都是国产的，种类还不少，大多数是根据GB、GBC时代的口袋妖怪红绿金银版故事情节改编而成，国产的当然是中文版让人有亲切感，但仅仅是在故事情节上模仿得比较多，而口袋游戏固有的各种属性、努力值、诸多招式、特殊进化等系统全部摒弃了，而且bug不少，不时会出现死机或者乱码的现象，仅仅是为了买不起GBC主机而只有FC的玩家准备的。这些游戏的rom现在已经有一部分被dump出来了，大家如果有兴趣的话可以到口袋妖怪下载（www.pokemon.name），体会一下不同平台上的口袋游戏。



■ NES上也有发行过口袋妖怪游戏？

□ 对，这些游戏多数是英文版的，估计是国外的口袋爱好者将NES上的游戏hack改编成为口袋妖怪的角色，因此这些游戏在内容上和很多nes游戏相像，只不过主角变成皮卡丘之类的口袋妖怪。比较常见的如口袋妖怪迷宫、Pcman（吃苹果游戏）、类超级玛丽游戏等等。



■ 看来口袋妖怪真是遍布各种主机。还有其他类型的口袋游戏吗？

□ 有。就连街机上都有口袋的影子。笔者见过一款名为《Puckman Pocikmok》的Name（街机）游戏，它是主角皮卡丘为主的动作冒险游戏，和前面说的其他平台上的口袋游戏一样都可以在电脑上模拟。如果你是一个十足的口袋迷，那不妨都试试吧。

■《口袋妖怪翡翠版》到底是不是口袋妖怪游戏？

□ 当然不是。翡翠版实际上是《携带电兽》这个游戏，它也是日本发行的，GBC和GBA上都有，由于它的游戏系统和口袋妖怪有点类似，都有抓宠、图鉴和进化的要素，所以在GBC版本发行的时候，国内的D卡制作商将它进行了汉化，并将其美名为“口袋妖怪翡翠版”，以便借口袋的盛名得到更多的销量。这个游戏后来还发行过GBA版，同样分2个不同颜色的版本，但由于该游戏操作简单，游戏内容枯燥，游戏内涵单一，玩的人非常少，因听了名字而上当购买的人倒是有一担。

■《口袋妖怪总动员》和《口袋妖怪明珠》也是冒名的游戏吗？

□ 真是所谓“假到多时真亦假”……这2款游戏都是GBC平台上的，《口袋妖怪总动员》的确是国人自己制作的大富翁类型的棋盘游戏，在游戏中玩家可以利用手中持有的24张卡片为押注和魔王进行对战，胜利后可以夺取对方的卡片，反之则失去一张卡。该游戏有3个特点：一是卡片是以大家熟悉的口袋妖怪为主角（例如喵喵、波波等），二是卡片种类较多，有口袋魔卡、地图辅助卡、战斗辅助卡等，三是在行进过程中还可以攻击和占领城市，发动战斗，扩大自己的地盘，收取过路费等等。总体而言这个游戏还是比较有创意的。

而《口袋妖怪明珠》游戏却是名副其实的口袋妖怪汉化作品！它是GBC《口袋妖怪卡片2》代的中文版，作为正统的口袋妖怪游戏它的内容自然优于其他国产口袋游戏了！不过这2款游戏发行时间比较晚，因此知道的人不多。最近《口袋妖怪明珠》已被成功dump，口袋fans终于可以玩上中文版的口袋卡片游戏了！



整理：皮卡秋

口袋千问



《迷宫篇》

我的队长已持有友情缎带，但在迷宫たいようのどうくつ中的神知兽为什么总是抓不到？

神知兽在许愿洞窟（许愿星的迷宫）11－13F，由于是等级归一的迷宫，所以少了等级对捕获值的修正，因此需要带上朋友头巾。不过尽管如此，进化后的PM捕获率是很低的，不如直接捉感知兽更方便。

我捕到了三圣鸟，也去过他们的友谊园地，但前往路基亚的迷宫还是没有开启？

开路基亚的迷宫不但要抓到三神鸟，还要完成水都的任务才行。

我的任务值已经540了，为何还没触发古拉顿剧情（不是400就可以吗）？

因为你的救助中心没改建完毕，才没有触发古拉顿的剧情。

另外要注意，即使你本来的任务值很高，但从上一个剧情之后没接什么任务的话是不会触发的。虽然还不清楚具体的数据变化，但是触发剧情的条件应该是“增加多少点任务值之后”，而不是“总任务达到多少之后”。

我怎么老遇不到丑鱼和鲤鱼王这两只宠？

丑鱼在抓水主角那个迷宫的最下面几层，几率非常低。鲤鱼是蓝版专有的，不过可以通过任务密码来在红版得到，也是在上面那个地点，如果地点正确，那么就看你的耐心和运气了。

怎么才能看见墙壁里隐藏的道具？

无法直接看到，你可以按B快跑，中途如果突然停顿（没有支路的情况下）就说明墙里有道具。这时候可以穿透墙壁或者用吸收道具的玉来得到隐藏道具。

后期迷宫太大，技能点都用完了怎么办？

只能吃药水了，ピーピーマックス的药水吃一瓶补满全部技能点，或者就是耗尽体力死亡后复活直接回复技能点。

为什么在迷宫内不能学习技能？

你是说技能机器吧？游戏系统就是这样规定的，技能机器只能在迷宫外的家园使用。

いんせきの どうくつ这个迷宫需要什么条件才能进入？

进入要求只可以用1只PM，道具只可以带3个。

口袋迷宫有没有中文版？

有，不过只有GBA红版的D版卡带，没有NDS蓝版的中文版。而且没有被Dump，也就是说没有rom可以下载。该卡市场价高达100多元，而且有不少bug。

为什么我在第1个迷宫抓不到向日种子？

游戏规定在前几个迷宫是不能抓任何精灵的，

向日种子可以在后期的迷宫中得到。

不幸之种如何得到？

不幸种子可以让精灵等级下降一级，对于重复学习强招非常有用。它基本都集中于后期的高级迷宫，其中的商店有一定的几率出售。

不是说第二次进入迷宫打败凤凰就会加入吗？为什么我打了N次都不加？我的队伍是45级火暴兽39级雷丘57级急冻鸟。我先后把急冻鸟踢走它没有加入，用火暴兽单挑并用了复活种子它也不加入……

尝试了各种情况不加入的话，唯一的原因就是体型超标（凤凰的体型占据了多个位置），或者是它的朋友区有没买，抓宠时特别要注意这两点。

密码要怎么输入？比如我要输入“残岛”的任务密码，在输入密码的那项里有2行，但是一般任务码只有1行啊？我只输一行后又不能结束？

你选错地方了，应该是先重启，选择菜单中ふしぎなメール这个选项，之后选第2项，这样就可以输入你想要的密码，输入正确后游戏自己会帮你存盘，然后再回到纪录继续游戏，

这样就有你想要的任务了。

迷宫满腹吃苹果后出来，满腹上限还在吗？

不管是被增加了还是减少了，出来之后都会恢复到100。

吃了变质的食物后加不加饥饱度，会怎么样？

会加30点饱度，同时随机进入某一种异常状态(烧/麻/冰/睡/毒等)。所以建议站在楼梯旁边吃，吃完就下楼，异常状态也随之解除。

口袋救助队精灵的捕获率到了负数是不是就不能抓了？

非也。只要捕获度高于-340的PM，通过朋友头巾和队长等级的修正都是可以抓到的。

听《口袋迷3》上说赤之救助队如果烧录，不能正常存档，那用SMS2可不可以？如果不可以，那么那个所谓的SRAM补丁怎么打？打上后还是256K吗？

现在已经有可存档的Rom了，建议下载新版来烧录。

在迷宫中，补血技能确实不错，不过队友掌握了以后即使血满了也一个劲乱用，直到技能值没有才停下来，怎么让它有理智些，等到血没了再用？

没办法让它变得聪明……不过，不用的时候将该技能禁止使用，而要用了只打开这个技能并设置”只使用技能”即可。

连续技与饱食度有什么关系吗？

有关系。在使用苛刻围巾(装备后饱食度不减)的情况下，用一次两招连续饱食度会扣1；用一次三招连续饱食度扣2；用一次四招连续饱食度扣4。

请迷宫问里面确除了本系的果实吃了长最多智力外，吃被本系克到的系的果实也会相应地长第二多的智力吗？还是吃克本系的多？

是吃克制别人的系的果实会加比较多的智力(如：水克火，所以水系怪吃火果实的话会比水系怪吃克不到的属性加的聪明度高)，而被别人克制的系吃他的话会加比较少(如：火系怪吃水果实)。



如果抓住许愿星，还能再许愿吗？

不能，但把它放走再去它的迷宫99F还可以许愿。

不可思议的迷宫英文版什么时候发售呢？

不可思议的迷宫英文版将在2006年9月18日在美国上市，其正式的中英文名称（中文名称由博优任天堂&青文出版社公布）分别为：

口袋妖怪不可思议的迷宫 – 红色救助队：Pokemon Mystery Dungeon – RED RESCUE TEAM

口袋妖怪不可思议的迷宫 – 蓝色救助队：Pokemon Mystery Dungeon – BLUE RESCUE TEAM

迷宫内的鬼蝉怎么打？是否多数技能打他无效？

用克它的属性才能够损耗他的血，更方便的办法是使用投掷类道具，打一下就死了。

怎么解除技能连接?

其中一个技能PP归0后会自动解除连接，或者在村里找连接技能的熔食兽解除。

怎么在迷宫中换队长?

带上换队长的箱子就能换了，但要注意2个必要条件：首先，只能在通关后出现的迷宫才能换队长；其次，只能换已经真正加入的。

如果在迷宫中使用豆子会不会加智力和能力？在朋友区域使用的话只随机加能力吗，有没有加智力的啊？乱吃豆子的话它的影响会不会像历代版本的HP上升之类的药那样会满？如果有两种属性的精灵可以随意吃这两种属性的豆子吗?

当然会加智力，能力是随机增加的；本作没有努力值的设定，所以增加能力的东西吃起来没上限；可以随意吃，但增加智力的数量会略有差异。

如何得到更多的进化道具?

进化道具通常都只出现在迷宫的后面，且出现率较高。像雷、火、水、太阳、月之石之类的，还有金属外套、龙之鳞、进化之鳞、牙，这里再详细补充一下：

进化之鳞、牙除了在おおきなうみB15F、B25F必定出现之外，在さいはての うみ的B51F–B75F也有可能出现；而最难得到的叶之石、王者之证、升级，虽说是在ねがいのどうくつ变色龙店铺随机出售，但其实是要特定楼层才会有卖的，其它楼层出现的商店是不会卖的，具体为

ねがいのどうくつ变色龙店 月之石、叶之石、王者之证可能会出现的楼层商店：B13F、B26F、B33F、B41F、B49F、B59F、B65F、B71F、B78F、B83F、B88F、B93F。

ねがいのどうくつ变色龙店 升级可能会出现的楼层商店：B88F、B93F。



很多迷宫进去都要记录，说在游戏中不要关电源，想问一下如果在迷宫里关了电源会怎样，记录会消失吗?

如果关掉电源金钱和道具就会消失，比战斗失败了还痛苦……不信你试试!

《Ranger篇》

喷火龙怎样打？它经常向天喷火，地面很多火种，根本靠近不到它画圈！有什么方法可以捕捉它?

等它到边上离火苗远时电麻后划圈，多多练习吧。

我用针叶王破坏了栅栏后只看到蚊香娃，没看到有快泳娃，到哪里抓快泳蛙呢?

没有看到是因为还没通关，通关后才有，第一次去时没有，其它很多精灵的出现也是这样。

能否告诉我各种属性捕捉棒的效果?

火：在圈内形成火焰攻击PM。

水：点住不放会形成水泡，PM的话会被困在其中，一段时间无法行动。

电：恢复捕捉棒的HP，充电x 1 = 5 HP，充电x 2 = 15 HP，充电x 3 = HP全满；主角正负电兔的能力与一般电系不同，并不是充电，而是放出大量电磁波麻痹敌人，一共可以放两次，一次密，一次疏。

草：使地上长出草来限制PM的行动。

冰：使圈中PM，一段时间无法行动。

格斗：使捕捉PM所需圈数减半。

毒：放出毒烟，吸入毒烟的PM一段时间无法行动。

地面：在地面上形成沟渠来限制PM的行动。

飞行：放出旋风，把PM刮向空中。

超能：使所有在场PM悬浮在空中，一段时间无法行动。

虫：吐丝来困住PM，使之一段时间内无法行动。

岩石：落下岩石困住PM，使之一段时间内无法行动。

鬼：放出小鬼魂，接触到的PM一段时间无法行动。

恶：使捕捉棒的HP下降，之后捕捉圈无论画多大，都可以捕捉到圈内的PM。

补充：1、纯普通系的PM无法给捕捉棒赋予属性。

2、捕捉棒的属性与PM的属性也存在相克关系，但并不是很明显。

3、进化形态的PM赋予捕捉棒属性的时间更长，

4、双属性PM所能赋予捕捉棒的属性只有一种，

并且固定，如火+格斗属性的火鸡只能给捕捉棒赋予火属性，

我用M3烧录卡烧录Ranger没成功，要怎么做才可以呢？

要注意rom烧录设置成“不减小rom”。注意千万别减小ROM，否则存档的时候有小几率会死机，此外别在玩游戏的时候拔下引导卡（刷机过的人不用管这个），最好在M3菜单里拔下来以减少电力消耗，不过不插引导的话就不能合上NDS待机了。用这种办法在M3 3.11版烧录程序日版NDS获得成功，运行和存档都正常。



Ranger狩猎区特殊PM要什么条件下才能出现呢？

草原狩猎区：

1、呆河马（R14）：捕捉两只凯西（R29）后中下部出现。

2、格斗火鸡（R16）：捕捉两只小火鸡(R15)后右部出现。

3、烈炎马（R18）：捕捉两只弹簧猪（R18）后中间出现。

4、超能女皇（R28）：捕捉两只神知兽(R27)后中部出现。

5、尖嘴雀（R40）：场地赛得点达到50000分后中上部出现。

6、都都（R41）：捕捉两只超能女皇（R28）后下部出现。

7、都都利（R42）：草原狩猎区得点超过5000分后左下部出现。

8、盔甲鸟（R45）：海洋狩猎区得点超过3500分后右部出现。

9、风速狗（R145）：捕捉两只格斗火鸡(R16)后中部出现。

海洋狩猎区：

1、海马龙（R109）：捕捉两只墨海马(R107)后左下部深水区出现。

2、金鱼王（R111）：捕捉两只角金鱼(R110)后左下部深水区出现。

3、宝石海星（R113）：捕捉两只海星星(R112)后在浅水区出现。

4、巨翅飞鱼（R116）：捕捉三只怪蛙鱼(R114)后中上部深水区出现。

5、皮皮鲸（R119）：捕捉两只金鱼王(R111)后中下部深水区出现。

6、爱心鱼（R120）：进入狩猎区一分30秒后右部深水区成群出现。

7、可达鸭（R121）：捕捉两只宝石海星(R113)后左部出现。

二周目结束后祭坛里（就是有四大封印的地方）还有地方去不了，大概有三到四个门（门框上有图案）进不去，要什么条件才能进去？里面有什么？

很遗憾，这些门在一周目相关剧情结束后就一直关闭，不能再进去了。

如何通过4大封印以及完成3神兽捕捉？

先说4大封印，第一封印前面的暴鲤龙关就需要耐心了，当暴鲤龙用水泡的时候躲开，每次它都有停顿，这个时候冲过去，不要心急，每过一个暴鲤龙都要这样做，不然就会掉下去。然后要对付的是刺龙王，这个简单，用负电兔的4级电（能量槽不够的用充能，这个时候应该只有4格能量槽吧）即可。

然后是打血翼飞龙，这有点难度，需要快速，因为一共要划10几20圈的，不过攻击停顿时间很长，这个时候用4级电，然后快速划圈。还有一个办法，就是在它不攻击的时候划圈，它攻击时迅速在远处停下，别放手，保持陀螺的旋转，然后它不攻击了再继续划，这个办法也是需要耐心和仔细的。

接下来是最难的一个——沙漠蜻蜓，为什么呢？因为它速度快，负电兔的电对它效果只有一点，4级也只有3秒左右的停顿时间，攻击停顿时间少，又没有其它伙伴，抓它需要的是耐心+快速+仔细，在它不攻击的时候狂划，加油吧，个人认为这个是需要运气的，因为沙漠蜻蜓会整屏幕乱闯……

最后是喷火龙，这简单，用一点点陀螺电去破坏火苗，然后用4级电，迅速划圈。

接下来说说3大圣兽（炎帝、水君、雷皇），先清理前方的小部队，完成后别急着进去，补满陀螺电，再捕捉2只耿鬼、1只格斗系的娜嘉候（抓火精灵的上一层有抓）和1只雷丘保命。进入后经过一番对话先打雷皇，简单，在他不放雷的时候用耿鬼，迅速划，随时注意它的雷；然后是水君，需要耐心。它会分身，而且速度很快。千万别在水君分身的时候用5级电，要是有一只分身在屏幕外没被电到,那你就白用了，还需要慢慢得充能。在它不分身的时候用电，不过也要看RP，它很有可能跑到屏幕边缘或屏幕外，让你划不到，白用后还要充能……最后是炎帝，比蜻蜓龙好点，一开打就先破坏它身上的火焰，没电了用雷丘充电，然后在周围没火柱，它不攻击的时候，用耿鬼，划，鬼会把它缠住，不过时间不久，要速度，实在不行还有办法，就是先弄好5级电，然后在周围没火柱的时候电！迅速用娜嘉候让划圈减半，全速划！当然，也可以用各火的水精灵来抓，应该比前面几种省力，记住要在没火柱的时候，不然非常危险，一碰就是8格电没了。

Ranger中如何捕捉可达鸭?

捉了两只宝海后可达鸭会在左侧出现，注意它是在海上漂浮(渡假?)，从左到右再回到左，然后逃走，捕捉一共要划32圈，别圈歪了，它是不会攻击的。

室内场比赛怎样才能超过60000分?

最需要注意的是，抓PM时达到规定圈数后再继续画圈的画，每多画一圈可获得1秒奖励时间，每个PM最多获得10秒奖励时间，掌握了这点后要得高分就不难了。

二周目剧情中，为何找博士谈话剧情仍无进展?

你需要放掉所有的野生PM，之后去研究所找他就能继续了。

现在有没有能玩口袋妖怪战队Ranger的NDS模拟器?

没有，但可以烧录rom。

GOGO团员在森林里设置了两格见切的障碍要如何清除?

在有赫拉甲虫那里往上走，上面有可以清除障碍的精灵。但是一定要在他设铁网子之前，也就是到右下角抓猴子之前，先抓到带上，不然他放了网子在那你就上不去了。 如果你之前没上去的话，到那个倒下的木头右边，上面有个人站着的那里，有一棵很小的植物，在左边抓1个顶叶怪带过来，给它浇水，会长成藤，就可以爬上去了。上面那一小块地方有1个2格切割的蜥蜴在那里，抓之！

《宝石篇》

市面上有出售一种叫《口袋妖怪黑宝石》的，这是真的口袋妖怪游戏吗？还是象以前《携带电兽》冒充口袋妖怪出售?

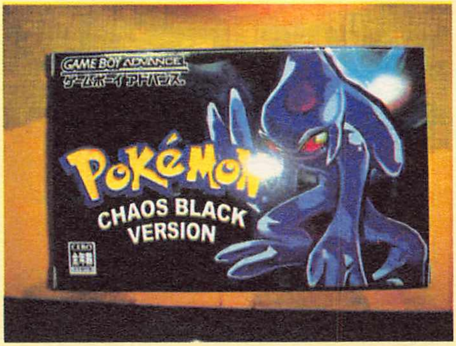
这次倒是真的……不过它其实是火红的改版，是国外口袋迷同仁制作的恶搞Rom烧录制作的，里面口袋妖怪形象几乎全部变了模样。其实很早以前笔者就希望D商能够将本站制作的《口袋妖怪红宝石386中文时钟版》制作成成品，但由于时效等原因未能实现。“黑宝石”倒是率先开创了这一先河，可惜它不是采用正规的改变，而是选择了恶搞……此外，游戏玩到月亮山洞的出口会被水流挡住而卡住了进度，只能采取烧录进度的方法通过。

听说绿宝石带上只熔岩蜗牛能快速生蛋?

的确，这是绿宝石增加的新特性，蜗牛可以缩短一半的步数。

如何种果子?

先把果子种到土里（废话……），不同的果子的发芽时长不同，越珍稀的越长，如神秘果需要3天才进入长大状态，种好后浇水4−7次（次数依不同的珍稀度而定，No.01−10是4次，雷木果还要加



1次，11–15是5次，16–20是5次，21–35是6次，剩下的是7次，神秘果是7–8次，建议8次）；果子就会过一定的时间长成嫩芽，现在统一浇水6次，以后2小时浇1次；当果子长大的时候也就是长成形时，也是6次（神秘果要8次）；浇了水后你就会发现植物上就有东西了，可惜不是果子而是开花了，这时候就马上开始增产大作战吧，浇水10余次后每1小时浇2次，直到长了果子。然后不用我说，开始收割自己辛勤的果实吧！

为什么我用通信换超梦和梦幻却换不了，他说不能换这只，神兽不能通信交换吗？

除了梦幻和386迪奥西斯外还是可以通信的，只是通信需要一定条件如通关、完成事件等。

绿宝石怎样捉古拉顿和海皇牙？

通关后到天气研究所2楼所长处得知某陆路/海路天气异常，立即到达相应的地点，陆路是古拉顿，当你到达时天空阳光猛烈，找一个新出现的洞穴，LV70古拉顿在里面；水路是海王牙，到达时下着大雨，找一块平时没有的潜水地（是单一块那种），深处有LV70海皇牙。

绿宝石上在哪里捉伊布？

没办法直接得到，必须要和有了2个宝石的火/叶交换得到。

PM可带的勋章一共是多少个，分别需要什么条件才能拿到？

一共是32个勋章，选美获胜可以得到很多，通关，战斗塔LV50、LV100连胜得两个，画馆有画1个，NGC两个，还有日本比赛第一，其余的未知，但都用修改器可以修改出来。

叶绿秘籍3冲浪技能怎么拿啊？

在沙狐乐园，要注意节约步数，到最深处的房子里有个老头会给你，建议看到物品就捡，特别是里面还有黄金假牙，出来可以换密传机。

飞天螳螂要多少亲密度才能进化？

正常版要携带钢铁外套通信，386版要亲密达220进化(升一级)。

请问那个能把敌人打到1滴血的技能是什么？什么精灵可以学到？

刀背斩，能学的有大葱鸭、飞天螳螂、可拉可拉等等。

使用不同的精灵球捕捉精灵对PM 有什么影响或好处吗？

没有，对pm的影响效果是一样的，只有用亲密球抓的亲密度会加1。不过不同种类的球在捕获修正（修正值越大越容易抓到）上是不同的，具体为：

名称	英文	买入价	卖出价	说明	捕获修正值
モンスターボール	Poke Ball	200日元	100日元	一般精灵球	1.0
スーパーボール	Great Ball	600日元	300日元	比モンスターボール 较好的精灵球	1.5
ハイパーボール	Ultra Ball	1200日元	600日元	比スーパーボール较好的精灵球	2.0
サファリボール	Safari Ball	0日元	0日元	自然公园专用球	1.5
ネットボール	Net Ball	1000日元	500日元	捕捉水/虫系会较好的精灵球	1.0(3.0)
ダイブボール	Dive Ball	1000日元	500日元	水底中使用会较好的精灵球	1.0(3.5)
ネストボール	Nest Ball	1000日元	500日元	捕捉低等级(1–29)精灵会较好的精灵球	1.0(3.9–1.1)
リピートボール	Repeat Ball	1000日元	500日元	捕捉已捕获的精灵会较好的精灵球	1.0(3.0)
タイマーボール	Timer Ball	1000日元	500日元	战斗回数(2–30)越多效果越好的精灵球	1.0(1.1–4)
ゴージャスボール	Luxury Ball	1000日元	500日元	增快精灵亲密度提升的精灵球	1.0
プレミアボール	Premium Ball	200日元	100日元	测试球，效能与モンスターボール一样	1.0
マスターボール	Master Ball	0日元	0日元	必捉	无限大

钟点上标的是AM，怎么我练出来的是影伊布？

伊布进化在绿宝石与红蓝宝石本来就是不同，刚好相反。

请问替身被打后，气和拳还发得出来吗？

能，只要本体没被打中就可以。

雨天能钓丑鱼吗？

在119号水道随机遇到和天气无关，丑鱼分布在119号水道的随机6个格，找对了的话在此6个点钓上的几率为50%，下次捕捉丑鱼还会在你钓过的地方，不会改变地点。但是时间过太久的话钓点会转移到其他地方。

NPC定点学招式有次数限制吗？比如我第1只学了其中1个NPC教的招式，第2、3、4、5、6只还能在他那学习招式吗？

当然不行，只能学一次。

绿叶里怎么获得太阳石？

如图，在6岛下方遗迹洞附近。



叶绿6岛上的鬼怪洞穴里有什么？门口那个火箭团说里面有珍稀怪物，进去却只有大蝙蝠……有一个台阶(上面类似与祭坛)，可一个东西都没有，门口有2个怪兽脚印，到底这里有没有怪兽？

这同样需要周边设备——刷卡器和相应的精灵卡，刷卡后才会出现游戏中得不到的珍稀怪兽。

绿宝石中能拿火红叶绿里的挑战机吗？

不能，即使是通过修改器得到的挑战机也无法在绿宝石中使用。不过绿宝石有主菜单，只要登记过的对战员过一段时间后也能再挑战。

怎样去8、9岛？

国内模拟器玩家只能用金手指：

02031CF0：0002　8岛

02031CF0：3a02　9岛

有人说给野生原野区里的某人某个东西可以抓大量怪物，这是真的吗？如果是真的，那给谁什么东西呢？

在原野区的四方盒子中（不是给某人）放入口袋盒子（选美场制作的糖块），则遇到宠的几率较高。

用了探索器后自己在原地打转却找不到隐藏道具是怎么回事？

哈哈，道具就在你的脚下，被你踩住了！

皮卡丘能带的电珠在哪能拿到？

沙弧乐园，捕捉野生皮卡丘，它身上百分之5几率带有，此外只有宝石版才有。

鬼蝉的HP最多只有1，不能再加吗？

对，但特性是只有相克技能才能对其造成伤害，所以一般作为变身对象。

闪光精灵的遇到几率和GBC旧版一样吗？

不同，新版是8192分之1。

火箭团的第二个仓库密语哪里可以得到？

6岛南方遗迹洞最底层可以见到蓝宝石，但会被火箭队抢走，这时他会说出第二个暗语，这样就能进5岛仓库了。

♂和♀PM有差异吗？比方说攻击、特攻、技能等等，♂好还是♀好啊？

没有差异,PM的能力都是看个体值和努力值。公母PM的技能都一样的。

什么我的一只5级的梦幻培养到50级了还不听我话？

非剧情捉到的梦幻和迪奥西斯都是不会听话，要听话只有用修改器。

玩绿宝石中文386版时第一次通信交换PM时花屏，然后就再也进不去了，一进通信的房间就花屏，这是怎么回事？我用的是VBA1.80的模拟器。

部分中文版卡带在汉化时没把通讯时的对话汉化好，导致死机，没办法解决。

我在会下雨的地方去种果子，还要浇水吗？

和现实不同，一个字：要！

天洞穴的那扇门怎么进去？

手动使用砍树技能就可以开（站在门口选身上会砍树的宠使用该技能）。

如何得到更多的精神海花石？

治疗着迷状态的精神海花石大家应该都认为是要用48BP得到的吧？其实在绿宝石里面有个免费得到精神海花石的方法：去飞行道馆旁有1个小房子，就是门口用个绿衣服的人的那个，进去和小海鸥讲话后海鸥就会飞走，过一会儿你再去超能道观的宇宙中心下面的房子里，你会发现有只小海鸥在里面，你再和海鸥讲话就可以了，海鸥再次飞走，你到飞行道馆的原来的那个房子里找海鸥旁边的小男孩说话他就会给你。

竞争背心和经验平分装置对努力值有何影响？

竞争背心的作用是精灵得到的努力为2倍，但是装上时候的速度会降为原来的一半。带着学习装置的精灵，也会得到该怪的努力数值。下面用一个例子说明：

有3个精灵，A、B、C，A是第一个并且带背心，B带学习装置，C什么都不带。战斗以打超音蝠为例子，可以得到1点速度的努力，A带了背心得到的是2倍，即2点，B带了学习装置，得到1点（注意不是2点，是得到打倒该怪的努力），而且可以和A平分经验。C什么都没带，所以得不到努力和经验。

PS：只要上过场的精灵，都可以得到努力。

火叶3主角的150威力的技能在哪学啊？

打完火系道馆后去第二岛屿，最上面的房子里有一个女人会教你。把主角放在队伍第一位，

喷火龙：爆裂燃烧

妙娃花：道力奇

水箭龟：高压水炮

不过这些招式威力虽大，但是使用后一个回合休息的效果如同破坏光一样鸡肋。

针鼠的特性是”拾遗”，就是拾道具，拣到的道具与宠的等级有关吗？为什么在蓝宝石里我总是能拣到升级糖，9800的技能上升，而在绿宝里就只是废废的道具，和本身的宠有关系吗？

红蓝宝石和火叶版都是全部随机得到的，非常爽，但绿宝石就和该宠的等级有关。很多好道具都要高等级的PM才能捡（在金字塔里也一样）。

石头脑袋的特性能不能让破坏死光的副作用变没呢？

在使用舍身撞、突进、高压电击等自己也会受到伤害的招式时，石头脑袋特性能防止技能带给自己的损伤。但石头脑袋只是不会受到反作用力伤害，无法消除攻击招式带来的副作用。

听说迪奥西斯在不同版本里学的技能也不同？

的确，这和No.386的4种不同形态有关，具体为：

等级	中文名称	日文名称	英文名称	属性	攻击力	命中率	PP	版本
Lv. 1	瞪眼	にらみつける	LEER	普通	–	100	30	红宝石、蓝宝石、火红、叶绿、
Lv. 1	卷紧	まきつく	WRAP	普通	15	85	20	五个版本均有
Lv. 5	黑夜魔影	ナイトヘッド	NIGHT SHADE	幽灵	–	100	15	五个版本均有
Lv.10	影分身	かげぶんしん	DOUBLE TEAM	普通	–	–	15	绿宝石
Lv.10	瞬间移动	テレポ-ト	TELEPORT	超能	–	–	20	红宝石、蓝宝石、火红、叶绿
Lv.15	打落	はたきおとす	KNOCK OFF	恶	20	100	20	红宝石、蓝宝石、叶绿、绿宝石
Lv.15	挑拨	ちょうはつ	TAUNT	恶	–	100	20	火红
Lv.20	追击	おいうち	PURSUIT	恶	40	100	20	红宝石、蓝宝石、火红、绿宝石
Lv.20	卷入	まきびし	SPIKES	地面	–	–	20	叶绿
Lv.25	精神干扰	サイコキネシス	PSYCHIC	超能	90	100	10	五个版本均有
Lv.30	强夺	よこどり	SNATCH	恶	–	100	10	红宝石、蓝宝石、叶绿
Lv.30	蛮力	ばかぢから	SUPERPOWER	格斗	120	100	5	火红
Lv.30	流星	スピ-ド スタ-	SWIFT	普通	60	–	20	绿宝石
Lv.35	宇宙能量	コスモパワ-	COSMIC POWER	超能	–	–	20	红宝石、蓝宝石、火红
Lv.35	高速移动	こうそくいどう	AGILITY	超能	–	–	30	绿宝石
Lv.35	铁壁	てっぺき	IRON DEFENSE	钢	–	–	15	叶绿
Lv.35	超级健忘	ドわすれ	AMNESIA	超能	–	–	20	叶绿
Lv.40	自我再生	じこさいせい	RECOVER	普通	–	–	20	宝石、蓝宝石、叶绿、绿宝石

等级	中文名称	日文名称	英文名称	属性	攻击力	命中率	PP	版本
Lv.40	电磁炮	でんじほう	ZAP CANNON	电	100	50	5	火红
Lv.45	精神增压	サイコブ-スト	PSYCHO BOOST	超能	140	90	5	五个版本均有
Lv.50	破坏光线	はかいこうせん	HYPER BEAM	普通	150	90	5	宝石、蓝宝石、火红
Lv.50	反击	カウンタ-	COUNTER	格斗	–	100	20	叶绿
Lv.50	镜像反射	ミラ-コ-ト	MIRROR COAT	超能	–	100	20	叶绿
Lv.50	神速	しんそく	EXTREMESPEED	普通	80	100	5	绿宝石

能否列举宝石珍贵道具取得地点?

怪兽盒(选美和进沙湖乐园必备)：红蓝宝在卡伊，绿宝在阿田的选美场里得到。

硬币盒(玩游戏必备)：在卡伊买哈伯邮件，到银叶一MM处换。

钓鱼竿(钓鱼)：山木镇。

好钓竿(钓鱼)：银叶右边。

超级钓竿(钓鱼，等系统提示说：咬钩了，按一下A键，如此循环)：道谷市。

透视仪(可发现隐藏道具)：110号路战胜另一个主角后给你。

守卫饭(带着战斗得到的金钱翻倍)：打赢爸爸(第5会馆)后妈妈给你。

学习装置(带着的PM不战斗也能得到经验)：帮天力社长送完信后天力社长给你。

竞争背心(带着战斗得到的努力值翻倍)：111号道路“连胜之家”中得到。

剩饭[余物](带着战斗每回合回复最大HP的1/16的)：通关后船上得到，红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区48BP换得。

空贝(给对手伤害的1/8给自己回复HP)：看看洞中用4个浅水盐，4个浅水贝和门口的老头换。

专爱头巾[守旧器](带着WG*1.5倍，不过只能用刚开始用的技能)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得。

焦点镜(带着会心率升2级)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得。

气息头巾[精神器](带着有10%的机率受攻击不死)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得，也可在看看洞退潮时最里层得到。

王者之证(带着攻击有10%的机率使对手害怕)：通关后在道谷市代后家旁一男孩处得到，红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得。

光粉(回避率上升10%)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得。

先制之爪[老师指甲](带着23.4%机率优先度+1)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到,绿宝大挑战区48BP换得。

金属叶片[精神海石花](带着不会着迷)：首先来到日川市(全是树屋的城市)，在上数最后一间树屋里和左边的男孩说话后，旁边的海鸥就会逃跑，然后去道谷市航天中心下边的屋子找到逃走的海鸥，调查后返回和男孩说话可以得到金属叶片；红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区48BP换得。

白色叶片[白海石花](带着能力不会因对手下降)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区48BP换得。

深海之牙(海贝带着TG翻倍，通讯进化为大嘴鳗)：沉船中得到探知器，在卡伊船厂换。

深海之鳞(海贝带着TF翻倍，通讯进化为长睫鳗)：沉船中得到探知器，在卡伊船厂换。

心之水滴(拉提奥斯和拉提亚斯带着TG和TF翻倍，战斗塔无效)：南岛的水都身上带着。

烟珠(和野生怪兽战斗，逃跑率100%)：古利可屋第4关奖品。

清符(带着遇到野生PM的机率变为2/3)：日落山顶

安闲铃(带着亲密上升速度翻倍)：卡伊的精灵俱乐部内(排头带高亲密PM才能得到)。

5色头巾(带着选美中展示PM得分更高)：当有PM有项选美值满时放在排头与卡伊的俱乐部内的人谈话得到。

粗骨头(嘎拉嘎拉或卡拉卡拉带着WG翻倍)：野生嘎拉嘎拉或卡拉卡拉5%携带。

大葱(大葱鸭带着会心上2级)：野生大葱鸭5%携带。

金属粉末(百变怪带着WF翻倍，变身后无效)：野生百变怪5%携带。

幸福蛋(带着经验*1.5倍)：野生吉利蛋5%携带。

电珠(皮卡丘带着TG翻倍)：野生皮卡丘5%携带。

我玩的是GBA上的红宝石繁体中文版，有一次去怪兽中心恢复以后，那个护士说（记得不太清楚），你的怪兽的状态是关东地区未知的，不能帮您恢复。之后每次看状态都有一个紫色的“倖”（跟中毒的颜色差不多），我本想先让它中别的状态，然后再恢复，先开始被覆盖了，恢复以后又出来了，在这之后凡是带在身上的都会有，没带过的就没有（箱子里的），我试了很多办法，都没用，这到底是什么东西?

这是怪兽病毒，得到病毒的精灵可以得双倍努力值，病毒是具有传染性的，经过一段时间身上的精灵有几率都会患上。

喵喵等一些有收集特性的精灵，每收集一件物品要多久？还是要走多少步?

每打一仗1后有10%的几率得到。

听说红暴鲤龙和快龙生蛋(金银)可以得到红色迷你

龙，这是真的吗？

当然不是真的，之所以会有这个传言，我估计是有人曾经孵蛋得到了闪光的迷你龙，但这种情况几率太低了！而且，闪光的迷你龙也不是红色的。

识破有什么用？

敌回避等级恢复为初始状态，普通系和格斗系技巧可以命中鬼系PM。

有些野生PM在对战过程中经常逃跑，要用什么方法才能把它定住呢？

咬脚（对浮游或飞行系PM无效）、踩影子、吸盘或磁性（只对钢系PM有效）这4只特性的PM都能锁定对方。另外用技能”黑眼神”也有这个效果。

如何判断PM是好还是坏啊？

一个简单的办法是使用PM珍断君，下载地址为：http：//www.pmgba.com/viewFile.asp?Boardid=25&ID=57878

什么是亲密度？

顾名思义，亲密度就是玩家与PM之间的亲密值。亲密度会影响某些PM的进化（如：小皮进化为皮卡丘需要亲密度高时才能，除此之外该值与任何东西都无关）。增加或影响亲密度的因素如下：

亲密度0-99时：升一级 +5、与头目战斗 +3、每走256步 +1、HP为0时 -1、吃补血药 +5、吃力之粉 -5、吃力之根 -10、吃万能粉 -5、吃复活草 -15。

亲密度100-199时：升一级 +3、与头目战斗 +2、每走256步 +1、HP为0时 -1、吃补血药 +3、吃力之粉 -5、吃力之根 -10、吃万能粉 -5、吃复活草 -15。

亲密度200-255时：升一级 +2、与头目战斗战斗 +1、每走256步 +1、HP为0时 -1、吃补血药 +2、吃力之粉 -5、吃力之根 -10、吃万能粉 -5、吃复活草 -15。

注：1、每走256步时不一定增加1点亲密度，而是以50%的几率随机增加。如果改PM持有”安闲铃”的话，加亲密度时按1.5倍计算。

2、用亲密度捕捉到的精灵，每次所加的亲密度会在基础上+1。

在游戏有什么道具是可以在野外拾取的？

天元市：精神草X1、PP艾依X。

金水市：力道X1。

银叶市：敏捷力X1。

阿田市：喷射器X1。

道谷市：触网球X1。

102号道路：伤药X1。

103号道路：效果卡X1。

104号道路：怪兽球X1、伤药X1、纪念打X1、值上升X1。

105号水路：落海夫X1。

106号水路：赞美语X1。

110号道路：清洗物X1、奇异甜食X1。

111号道路：最大上升X1、星沙X1、秘芨37X1。

112号道路：金珠X1。

113号道路：PP力卡X1、抢先X1。

114号道路：赞美语X1、奇异甜食X1。

115号道路：好伤药X1、超级球X1、落海夫X1、秘芨01X1。

116号道路：PP艾依X1、特别上升X1、避开X1。

117号道路：超级球X1、精神片X1。

118号道路：伤药X1。

119号道路：奇异甜食X1、伤药X1、PP依达X1、珊瑚石X1、极道山果X1、抢先X1、伤药X1。

120号道路：尼斯道球X1、万能恢复X1、金珠X1、伤药X1。

121号道路：因得西X1。

123号道路：超力怪兽球X1、立麦森X1、PP依达、奇异甜食X1。

124号水路：红碎片X1、蓝碎片X1。

127号水路：极道山果X1。

132号水路：奇异甜食X1。

133号水路：星星碎片X1。

天元森林 ：布拉斯力量X1、超级球X1、麻痹恢复X1、PP艾依X1。

落日山：超力怪兽球X1、抢先X1、潮物X1、气物秘芨X1、秘芨30X1、秘芨48X1、慢谈药X1。

岩浆安治 ：大师球X1、PP最大X1、尼斯道球X1。

流星瀑布 ：值上升X1、秘芨23X1、秘芨02X1、万能恢复X1、月亮石X1。

火焰近路 ：火焰石X1、秘芨06X1。

新银叶：超力怪兽球X1、穿洞绳X1、万能恢复X1、麻痹恢复X1、雷之石X1。

废船区：大布斯球X1、穿洞绳X1、精神片X1、秘芨13X1、亲密球X1。

坏天气岩石：秘芨11X1。

专爱头巾在哪拿，有什么效果？

战斗塔连胜49场就能获得。效果：可增加携带此道具的PM的普攻为1.5倍，但是只能使用出场后使用的第一个技能。

常见的口袋英文缩写名词是什么意思啊？

PM→PokeMon→口袋妖怪

物攻→PG

防御→PF

特攻→TG

特防→TF

速度→SD

PNF→Pokemon Net Fight 口袋妖怪网络对战



在姊妹志《掌机迷》中，我们曾开辟了专门回答口袋迷游戏问题的专门栏目“口袋百问”，这次在《口袋迷》中，栏目进化为“口袋千问”，更多的口袋妖怪问题，各种疑难杂症，在这里都将得到解决，如果你有什么关于口袋妖怪的疑问，请快来信吧！来信寄“北京安外邮局75号信箱《口袋迷》编辑部”，邮编100011。

——水晶版中的大力甲虫我总是抓不到，图鉴上也没有显示？



因为No.214大力甲虫在水晶版分布非常特殊！就只有在42号路的三棵果树的右上方角落处才有，必须在晚上用剪切的技能进入，在右上方摇树才能得到，有很多呢。但奇怪的是，同一条道路上其它的树并没有大力甲虫，这种设置在其它口袋妖怪版本是从所未有的。

另外由于是需要摇树才得到的，所以图鉴分布上不能显示。

——请问绿宝石中，是不是和过去的宝石版一样，单机只能得到一只化石精灵？

在绿宝石中，是可以单机获得全部的两只化石精灵，具体在111号道路的沙漠中沙尘之塔顶部选择两块化石中的任意一块，沙塔就会倒塌，而另一块化石也随之埋入地下，而在通关后，赶到位于114号道路上的化石迷之家里隧道最深处可以找到的那块从沙漠中消失的化石，而把化石送到金水市公司就可以得到复活。

——请问绿宝石怎么进狩猎区，为什么我试了好多次都被拦在了门口啊？

很简单，只有赶到游戏中唯一有选美馆的城市，阿田市的选美馆里，和服务小姐谈话，就能得到怪兽盒，得到后，再回到狩猎区，这时候就可以进入了。

——为什么在机关屋的左边道路上会多出一个山洞来，里面只能捉到几个蝙蝠，有什么特殊剧情吗？

只要游戏通关一次后，位于左边道路上就会多出一个山洞来，在这里还可以使用任天堂GBA周边E—card，就可以在山洞中得到游戏中未出现的特殊精灵。

——绿宝石中钢蟹只有一只吗？如果还有，该怎样拿？

谈这个问题，最好先谈一下生蛋问题，大家都知道每只精灵都有各自的生蛋分组，而只有当两种生蛋分组相同时，而这两只精灵的性别分别是♂、♀的精灵才能生蛋，像妙蛙花是怪兽组＋植物组，而派拉斯是虫组＋植物组的，这时把两只不同性别的精灵放进饲养屋内就能出生蛋；但是也有例外，像是小磁怪等没有性别的精灵又怎么办呢，其实只要把它与百变怪一起放入饲养屋里，也能够生出蛋来，值得一提的是百变怪与大多数生蛋分组不是未发现组的精灵都能生出蛋来。

综上所述，像钢蟹的生蛋分组是性别未知组，只要让它与百变怪一起放入饲养屋中，就能生出蛋来。

——怎样捕捉游戏中的三只机器神兽（三神柱）？

捕捉三神柱的方法其实和在红蓝宝石捕捉三神柱的方法差不多，只是部分的细节不同罢了。

准备好321号和369号精灵到132号水路，然后通过激流，被送到134号水路上，在一块可以潜水的地方潜下，在水底会发现有一个山洞，进入后，阅读墙上的文字， 接着再使用挖洞 ，门会打开。 走进里面，阅读文字，把321号精灵放在队伍的第一位，然后再把369号精灵放在队伍的最后一位，再读文字，就会发生地震，接下来就可以去各处有六块岩石包围的大岩石中捕捉三神柱了。

首先是捕捉377号的岩神柱，我们来到沙漠南边，找到了六块岩石包围了的大岩石，岩石已被打开了洞口，进入到里面， 阅读墙上的文字，然后向左走

两步，向下走两步，再使用碎石，门会开，里面有LV40的岩神柱；接着是捕捉378号冰神柱，洞位于105水路道上，到



达后进入到里面，阅读文字， 然后顺时针方向围绕山洞跑一圈 ，跑完后，门就会开，LV40的冰神柱就会出现；最后轮到捕捉379号的钢神柱了，洞位于120路上，到达后进入，阅读墙上的文字后，走到房间中间，使用闪光术，门就会开，LV40的钢神柱就出现在你面前了。

——请问绿宝石中精灵的特性有什么变化吗?

绿宝石中精灵的特性与以往版本的特性发生了部分的变化，某些特性在原来的基础上增加了新的作用，具体如下：

特性：“マグマのよろい(熔岩盔甲)”、"ほのおのからだ(炎之身体)",作用：孵蛋所需步数减半。注：上面的2个特性只要将这只PM带在队伍中就有效果了，而以下的追加效果都是要把该PM放在队伍最前面才有效果

特性：“いかく(威吓)”、“するどいめ(锐利目光)”，作用：较不易遇到等级低的PM

特性：“やるき(斗志)”、“はりきり(热烈)”，作用：较容易遇到等级高的PM

特性：“しろいけむり(白烟)”，作用：较不易遇到野生PM

特性：“ありじごく(咬脚)”、“プレッシャー(压力)”，作用：较容易遇到野生PM

特性：“すながくれ(沙遁)”，作用：当天气为刮风沙时(人在沙漠)，较不易遇到野生PM

特性：“ねんちゃく(黏着)” “きゅうばん(吸盘)”，作用：使用钓竿时比较容易钓到PM

特性：“じりょく(磁力)”，作用：较容易遇到钢系PM

特性：“せいでんき(静电)”，作用：较容易遇到电系PM

特性：“シンクロ(同步)”，作用：较容易遇到性格相同的PM

特性：“ふくがん(复眼)”，作用：较容易遇到带道具的PM

特性：“メロメロボディ(诱人身体)”，作用：较容易遇到性别与该PM不同的PM

特性：“かいりきバサミ(怪力钳)”，作用：使用居合斩除草时可以除去比较多的范围

特性：“ひらいしん(避雷针)”，作用：接到电话的次数会变多

特性：“むしのしらせ(虫之预感)”，作用：行走时听到PM的叫声会比平常多

——如何才能确定PM生蛋后孵化出来的PM的性格?

在培养自已主力的PM时，往往要通过生蛋遗传等环节，而两只精灵生蛋，往往孵化出来的PM的性格是不定的，往往要达到自已想要的性格需要孵化很多次，往往孵化到性格可能力又过低，又放弃了，这样无疑要花费大量的时间在挑宠上，而在绿宝石版中，挑宠的时间可以大大缩短，只要让♀性别的PM携带上不变石，等生出蛋后孵化出来的宝宝的性格就是母方的性格，这样就不怕挑不到能力高又性格合适的PM啦。

——请问怎样才能让皮卡秋学到高压电击?

在过去的宝石和火叶版中，高压电击一直就神秘的存在，但是我们却不知道哪只PM才能学到高压电击，直到绿宝石的到来，一直存在的谜终于被解开了，原来是我们宠物小精灵永远的主角“皮卡秋”，大家往往被它可爱的外表所蒙蔽，而忘记其强大的实力（电视版中，火箭团常被皮卡秋电飞~）。方法是：由♂性别的皮卡丘或雷丘持有电气珠生下来的皮卡丘就会得到高压电击。

——请问如何得到训练师卡上的星星?

和前作一样，要得到训练师卡上的星星，必须要达成某些特殊的条件：

1、首先是游戏通关后，能够自动在训练师卡上得到一颗星星；

2、在阿田市的选美中心获得五大选美比赛的所有徽章后就会取得一颗星星；

3、完成在方元202图鉴中的1—200号PM的捕捉后就会取得一颗星星；

4、得到在战斗都市的所有徽章就会取得一颗星星。

——蓝宝石里的天柱在哪里?我在吉纳镇到了131号水路却找不到天柱，上下左右走遍了?

红蓝宝石要先通关才可以。

——GB薄机与厚机能联机吗?

可以，但比较容易联机出错，要多试几次。

——怪兽怎么才能生蛋，要放在什么位置?真的有不死的怪兽吗?是不是把一只练到100级然后生蛋，再练它到100级再生蛋这样3次就可以?

首先有性别，其次一公一母，有个最简单的方法就是交给老奶奶后出来问老爷爷，他会告诉你是否合适。不死宠物的说法是假的。

——绿宝石中有什么新的技能教学点吗?

当然有，而且能学到的新技能比前作中的技能要多的多，具体如下：

1、凯那市（造船厂、海洋博物馆）的PM迷俱乐

部：[普]虚张声势（いばる）—— 90% 15 敌混乱但攻击升二级；

2、紫堇市（GYM3）的道路中央：[石]滚动（ころがる） 30 90% 20 不受控制地攻击5回合，每次威力倍增，Miss则从头算起，自己变圆后威力倍增；

3、紫堇市（GYM3）西侧的小镇的口袋中心：[虫]连续切（れんぞくぎり） 10 95% 20 连续使用则每回合攻击力加倍，Miss则从头算起；

4、秋叶镇（有陨石坑）的商店：[普]挥指功（ゆびをふる）——10 随机使用游戏中全部技能之一；

5、釜炎镇（GYM4）的民房：[普]模仿（ものまね）——100 10 只在当次战斗中学会敌人最后使用的技能，PP为5；

6、第6GYM的城市的民房：[普]梦话（ねごと）—— 10 自己在睡眠状态下才能使用，随机使用自己的其它技能之一；

7、 选美大赛的城市的百货公司顶楼：[普]替身（みがわり）—— 10 减少自己HP最大值的1/4造出一个替身，分身破坏前，自己不会受伤，也不会陷入异常状态；

8、第7GYM的城市的海岸边：[斗]爆裂拳（ばくれつパンチ） 100 50% 5 敌必定混乱；

9、水上小镇的口袋中心：[普]大爆炸（だいばくはつ） 250 100% 5 使用后自己HP减为0，伤害计算中受到攻击的妖怪防御半减，全体攻击；

10、第8GYM的城市的口袋中心：[普]舍身攻击（すてみタックル） 120 100% 15 敌所受伤害的1/3会反弹给自己；

——那除了上述的10个教学点之外，在战斗都市的左上方小屋，又能够学习到哪些招式，学习它们各需要多少费用（BP）呢？

战斗都市的左上方小屋能学到许多平常学习不到的招式。

左边：16BP[普]生蛋（タマゴうみ）—— 10 回复自己HP最大值的1/2，在地图上使用能将自己HP最大值的1/5分给同伴

24BP[斗]地球上投（ちきゅうなげ）—— 100% 20 敌损失HP等于自己的等级

24BP[超能力]食梦（ゆめくい） 100 100% 15 敌人在睡眠状态下才能命中，给予敌HP损失的一半用来回复自己HP

24BP[普]百万吨拳击（メガトンパンチ） 80 85% 20 无特效

48BP[普]百万吨飞腿（メガトンキック） 120 75% 5 无特效

48BP[普]泰山压顶（のしかかり） 85 100% 15 30%几率敌麻痹

48BP[岩]山崩地裂（いわなだれ） 75 90% 10 30%几率敌害怕，二体攻击

48BP[斗]返拳（カウンター）—— 100% 20 自己受到的物理攻

48BP[电]电磁波（でんじは）—— 100% 20 敌麻痹

48BP[普]剑舞（つるぎのまい）—— 30 自己攻击升二级

右边：16BP[普]防卫卷（变圆）（まるくなる）—— 40 自己防御升一级，之后冰球滚动威力倍增

24BP[普]鼾声（いびき） 40 100% 15 自己在睡眠状态下才能使用，30%几率敌害怕

24BP[地]扔泥巴（どろかけ） 20 100% 10 敌命中率必定降一级

24BP[普]高速星星（スピードスター） 60—— 20 必中技，二体攻击

24BP[冰]冻风（こごえるかぜ） 55 95% 15 敌速度必定降一级，二体攻击

48BP[普]忍耐（こらえる）—— 10 使用的当回合受到自己HP本应减为0的攻击时，HP也会剩下1点，连续使用成功率会逐渐降低，优先度+2

48BP[普]自我暗示（じこあんじ）—— 10 敌人身上的状态变化也加到自己身上

48BP[冰]急冻拳（れいとうパンチ） 75 100% 15 10%几率敌冰冻

48BP[电]电光拳（かみなりパンチ） 75 100% 15 10%几率敌麻痹

48BP[火]火焰拳（ほのおのパンチ） 75 100% 15 10%几率敌烧伤

——蓝宝石的卡带为何种了果实不生长？

这便是典型的时钟问题，早期的D版的卡不支持时钟，或是支持不够好，造成果实完全不能生长或者一直停留在发芽的第一阶段。

——佩带学习装置的妖怪可以平分经验值，那努力值是不是也平分？如果打波波可以得到1的努力值，怎么分得，是2只各1的努力值还是各0.5呢？如果穿着背心，然后换别人打，2只妖怪各多少？

不平分，而是两只各1点努力值；穿背心的得到2，没穿的得到1。

——把两只同组的雌雄宠物放在老奶奶那是不是就会生蛋，但是要多久，是按照步数还是时间？生出的蛋孵化出的宠是和母亲的一样还是和父亲的（我指的是当两只宠不一样的时候）。还有性格是随机的吗？级数是不是都是5级？

会的，按步数计算。生出的宝宝遗传母亲的种族和父亲的技能，性格是随机的，所有宝宝都是5级。

——在废弃船内得到探知器，请问有什么用？

可以拿到卡依市的码头和一研究员换取进化牙或进化鳞片，2选1。它可以用来通信进化海贝，也可以使得海贝的特攻/特防翻倍。

——未知图腾有几个啊？如果抓满了会怎么样？

宝石、火叶版有28个（26个字母+“？”和“！”符号），其它GBC版的有26个。抓满就只是增加图鉴而已。

——如何得到龙牙？

捕捉野生哈克龙，有5%机会携带。

——宝石版的钓鱼比火叶版难啊，有什么特殊的技巧可以钓特殊的宠？

在宝石版里钓鱼不同于火叶，需要手上的“功夫”，这对模拟器玩家就略显困难了。不过有个方法：首先，把模拟器速度限制在50%，然后开始钓，等最后出现“钓到了！”的字样时存档，之后按A起竿(出现那几个字到起竿不是自动的，要确认的。所以能存储一下先)。如果不是自己想要的就读档再来过。咬钩次数越多，出现高等级的怪的几率越高(当然和竿也有关)， 在咬钩的时候存盘 load多次会发现钓上来的宠都不同，这样就可以选择你需要钓的PM了。

——水都在哪里，水都的守护兽怎么抓？

通关以后在全地图随机遇到一只，另外一只在南岛，需要使用金手指：

触发南之孤岛事件 020267be:ffff，不过单凭金手指还不能去南之孤岛，你身上还必须持有梦幻船票(むげんのチケット)，把重要道具的第一个变成梦幻船票的金手指是02025a44:00010113。之后便可从ミナモシティ坐船去南之孤岛，并在岛上遇到lv50的另一只水都，他/她的身上持有心之水滴。注意正常情况下只能去一次。去南岛也要用道金手指：

2256EF8A97D73776

947888ccE26B0808

CD505A79521242BC

先打开vba，按cheat，再按cheat list，之后按gameshark，把以上的写进去，之后在游戏中使用秘传机器02：飞天到任意地方，立即会到达，到达后立即关掉金手指，否则会花画面。

——偷盗这个技能可以１００％偷到野生怪物身上的道具吗？

只要命中就可以，除非对方身上没有道具，或者自己身上携带道具。

——绿宝石中如何让挡住博物馆的人走开?我已经在造船厂跟里边的人说话了,他们也不消失呀?



绿宝石的剧情有所改变，要先去烟凸山的岩溶团的基地后放走古拉顿，然后和造船厂里面的人讲话,他们才会离开。

——破坏基因在哪拿？

GBA版的没有破坏基因。金银版用金手指调出超梦身上有一定的几率有，但无法得到，因为当回合便被用了。GBC金银水晶版在第二张地图的水道馆城市左边水池用探测器可以得到一个。

——绿宝石战斗边疆的几个徽章分别怎么拿？

战斗都市7枚徽章取得条件和场主资料如下：

战斗竞技场场主——

1、连续挑战20名训练师 大水怪，喷火龙，血翼飞龙

2、连续挑战40名训练师 大水怪，红水都，钢铁螃蟹

战斗管管主——

1、连过28间房 哈奇蛇，美女蛇，壶壶龟

2、连过140间房 哈奇蛇，暴鲤龙，大钢蛇

战斗金字塔塔主——

1、连过21层 三马桶

2、连过70层 三圣鸟

战斗工厂厂主——

1、连打21人 随机

2、连打42人 随机

战斗道观观主——

1、连打27人 大力士甲虫，夜精灵，鬼蝉

2、连打56人 夜精灵，耿鬼，蘑菇龙

战斗塔塔主——

1、连打35人 胡地，炎帝，卡比兽

2、连打70人 雷公，卡比兽，蓝水都

战斗宫殿宫主——

1、连打21人 叉字蝠，大猩猩，乘龙

2、连打42人 风速狗，大猩猩，水君



——听说通信得到的宠容易练，那我换去再换来，行吗？

ID号与主角不符，则战斗后得到的经验是原来的1.5倍，换回来后ID又相同了，所以不行。

——遗传技是什么？怎么学遗传技？

遗传技能是除了精灵本身升级、技能机学、定点教学所能学的技能的外跟同种类型组的其它精灵生蛋后所学的技能。同类型组的遗传技能的精灵必须是公的，并且要学会了被遗传精灵所要遗传的招式，遗传

招1—4招不等。

——化石鱼在哪抓啊?

在打赢第八个道馆后去宇宙中心解决完问题（取得08秘传机）让精灵学潜水术，到岸边往左边的水冲浪，遇到颜色较深的水按A，再按一下，以此寻找颜色深的水逐个找有水草的地方，然后到水草里面走遇敌，不过化石鱼出现的几率比较低。这里有个技巧：带上30级—34级的宠到水草区，使用杀虫剂，这样一来它的出现容易些！再让它麻痹或睡觉，把它的HP打至红区（要小心特性为划水的化石鱼使用猛撞以至于自杀！），接着一直扔怪兽球吧。

——偶的火鸟没吃过药，为什么已经不能吃了?

不能再吃药是因为它的努力值在平常打怪时已经练满了。

——绿宝石要和别的版本通信是不是要通关后？什么版本都可以吗?

绿宝石和红蓝宝石通信只要拿到图鉴就可以了，要传202以外的才要通关后，和火叶传需要火叶完成了七岛的所有任务才行。

——绿宝石版的专爱头巾、光粉在哪里拿?

两个都在战斗边疆用BP交换。



——哪些果子能加美丽度？另外用学习装置分得到努力值吗，如果可以我一只宠装备竞争背心一只宠装备学习装置可以分到多少努力值？？

涩味的果实做成的糖果都会加美丽度的；装备学习装置是平分经验值，而出场者和装备者都获得全部努力值。装备竞争背心如果不出场的话得到的努力就是打原来的宠的努力，不会加倍。

——我的怪兽不听话，是不是亲密度不够?

亲密度与是否听话无关。如果宠物原本拥有者的ID和训练员ID不一样的话就要靠徽章来控制，所以尽量打道馆吧。

——绿宝石中那队记者组合的经常出现地点是哪?

沙漠左边出来的下面，电系会馆右边游水的岸上，树屋城市右边长草处。——你这么想上电视?

——如何修补秘密基地里地板上的空隙?

首先需要确认你所玩的版本时钟能走，然后每天看电视，哪天电视里说“百货大楼卖特殊用品（大致意思）”就去阿田的百货大楼顶层，就可以买到木板了。

——叶绿版的大黄鱼怎么进化?

叶绿中没有增加美丽度的果实，所以大黄鱼要靠亲密度进化。让大黄鱼带上安闲铃去挑战训练师不断升级，就能较快提升亲密度。

——飞天螳螂如何进化?

携带金属外衣通信就行了，金属外衣在野生小磁怪身上，5%几率携带！

——火叶版6岛上的鬼怪洞穴有何秘密?

跟E-card Reader通信的，要用卡片和刷卡器,能得到在游戏里面正常方法得不到的金银版Pokemon。

——火叶中太阳石除了从太阳花338身上偷以外，还可以怎么得到?

在6岛遗迹右下有一个。

——努力值该怎么看，该怎么加，该怎么减。具体如何加一个宠物的TG，减PG呢?

打不同种类的怪会加相应努力值，每种能力努力最高255点，6项努力总和最高510点，100级的时候4点努力=1点能力。+TG可以选+TG－其它的性格，可以练TG努力，－PG只能选－PG+其它的性格。努力没有负值可以打的，而且练满后是没法改的。所以别乱练努力值。此外努力是没法看的，除非用修改器。吃药只能+10～100的努力值，100～255只能靠打怪来增加。

——火叶中我拿到第7个徽章时出来后有一个人叫我去坐船，但我按得太快，不小心按了“否”！拒绝了叫我坐船去岛的人，现在不知咋办?

那人会在那个市精灵中心的1楼等你，你去和他说话就OK了。

——叶绿请问电击兽真的在电场吗！怎么我找不着啊!

电击兽是火红专有的，叶绿版你当然找不到。

——口袋妖怪叶子绿中，我走进了精灵塔和一个奇怪的口袋妖怪，叫什么零二省一的大了起来。可是我的怪兽发不出绝招，提示：##（正在战斗的口袋怪兽名称）不能使用技能，那个叫什么零二省一的发出［来吧……来吧……］，我该怎么办?

汗，中文版的翻译水平……在游戏厅的火箭队基地得到黑色的眼镜就能与这个PM打了。

——队伍中的盾牌有什么作用？

盾牌就是像钢鸟、水君这样耐久超高、属性抗性优秀的PM，其主要作用是破除强化、干扰和消耗。

破除强化：比如赫拉在舞剑之后拥有惊人的攻击力，一般PM都会被他秒杀，这样整个队伍都危险了，但如果这时换上钢鸟，赫拉不会对钢鸟造成太大的伤害，之后钢鸟吹飞/吼叫将赫逼拉走，将它的能力复原，就有效的保护了队伍。现在各种强化手段都非常流行，一不小心就有被秒杀全队的危险，所以利用盾牌保障安全也是必不可少的了。

干扰：代表之一就是撒菱钢鸟，撒菱的作用是每当对手交换PM就会被钉子扎到造成伤害，可艾萨克菱3次，每次撒完后都会增加钉子对敌人的伤害，三次的伤害分别是总HP的1/8、1/6、1/4，也就是说只要找机会撒菱三次，敌方每换出一只PM就会损失1/4的HP，这在双方对攻的游击战中甚至有决定胜负的作用。对于撒菱这种有效的干扰手段，像高速旋转车轮象这种破干扰的盾牌也就应运而生了，也有像核果兽这样可以用撒菱+高速旋转、干扰+破干扰的盾牌。

消耗：指像荷叶蛙这样，依靠自己优秀的属性、特性，使用毒毒、寄生种子这样的消耗招式，让对手慢性自杀的战术，这在实战中也非常常见。

盾牌的运用在战斗中起着重要的作用。而盾牌杀手，比如针对钢鸟的三合一磁怪，针对荷叶蛙的毒刺水母，也活跃在战场上。

——接力棒有什么用处？

接力棒的作用就是自主交换我方PM，而原我方PM的所有能力升降变化、一些招式的效果完全“继承”在新换上的PM身上。

一般用法是强化手段繁多又能学会接力棒的PM与能力优秀但苦于没有强化招数的PM配合。譬如音速蝉和钢蟹，用音速蝉剑舞，回合结束时又因其的加速特性速度上升一级，之后音速蝉利用接力棒将攻击和速度的提升都接力给钢蟹，依靠钢蟹出众的攻击力和像流星拳这样强硬的攻击招数一举击破敌阵，结束战斗。

因为接力棒还能接力黑眼神、替身等招式的效果，所以束缚技+接力棒也成为了常用的combo：用束缚技将敌人“捕获”后，接力给克制敌方PM的队友，之后便可以尽情虐待敌人了。其代表就是影伊布（只有影伊布能同时学会黑眼神和接力棒），影伊布用黑眼神锁定敌人后还可以用撒娇弱化敌人的攻击力，再接力给血翼飞龙之流疯狂龙舞，秒杀全队。

所以，接力棒的威力不可小视，一旦成功就会带来极大的优势，而防范接力的吹飞、吼叫、挑拨、黑雾等招再读队伍中也是不可缺少的了。另外，接力棒同时也会把寄生种子、混乱等对我方不利的状态接力给队友，使用时也需谨慎。

——报恩的最大威力是多少？

报恩的威力是根据亲密度决定的，亲密度越高威力越大，其威力计算公式是：威力=亲密度×0.4。亲密度的上限是255点，也就表示报恩的最大威力是255×0.4=102

因为一般PM都能学报恩，而其又是普通系，威力也很出色，更是普通系PM的王牌技，如果招式栏里还有空位的话不妨考虑一下这招。

——天气小子和气象球是怎么随天气变化的？

天气小子本身属性普通，但会随天气变化改变自己属性（沙尘暴天气时无变化）；气象球本是普通系技巧，威力50，但也会根据天气改变属性，且在有天气的情况下威力翻倍。具体变化如下：

普通天气也就是无天气：天气小子属性为普通。气象球属性为普通，原始威力为50，加上1.5倍的属性修正，威力50×1.5=75；

大雨天：天气小子属性为水。气象球属性为水，原始威力为50×2=100,加上1.5倍的属性修正和1.5倍的天气修正，威力100×1.5×1.5=225；

艳阳天：天气小子属性为火。气象球属性为火，原始威力为50×2=100，加上1.5倍的属性修正和1.5倍的天气修正，威力100×1.5×1.5=225；

冰雹：天气小子属性为冰，不会受冰雹伤害。气象球属性为冰，原始威力为50×2=100，加上1.5倍的属性修正，威力100×1.5=150；

沙尘暴：天气小子属性为普通，会受沙尘暴伤害。气象球属性为岩，原始威力为50×2=100，没有修正威力就是100。

可见，其实气象球在有天气的情况下威力可观，天气小子就算在双天气队中也能发挥稳定实力。只是天气小子的种族值不是很高，在运用时还需个人斟酌。

问：觉醒力量是什么？

觉醒力量是一个比较特殊的招，其属性和威力完全根据使用者的个体值变化。因为一只PM的个体值是与生俱来的，且不会变化，也就是说每只PM一出生就“选择”了自己觉醒力量的属性和威力。对普通玩家来说，想要获得某个pm理想的觉醒力量(也就是获得某个特定的个体值）基本上是不可能的,运气也不可靠。但对于一些用修改器的玩家和BOTERS，因为能随意调节PM的个体值，觉醒力量的属性和威力可以完全符合玩家的要求，觉醒力量也就成为了一把利器。其威力上限是70，还是说的过去的，属性的随意性（觉醒力量的属性不会为普通）更能弥补PM的打击面，成为实战中不可缺少的招数。像觉醒地的闪电鸟、觉醒鬼蘑菇袋鼠都是很常见的受益者。

下面给出一些威力为70觉醒力量的最佳个体值分配（个体值顺序为：HP，攻击，防御，速度，特攻，特防）：

格：31，31，30，30，30，30
30，30，31，30，30，30
飞：31，31，31，30，30，30
30，30，30，31，30，30
毒：31，31，30，31，30，30
地：31，31，31，31，30，30
岩：31，31，30，30，31，30
30，30，31，30，31，30
虫：31，31，31，30，31，30
31，30，30，31，31，30
鬼：31，31，30，31，31，30
31，30，31，31，31，30
钢：31，31，31，31，31，30
火：31，30，31，30，30，31
31，31，30，30，30，31
水：31，31，31，30，30，31
31，31，31，30，30，31
草：31，30，31，31，30，31
31，31，30，31，30，31
30，31，31，31，30，31
电：31，31，31，31，30，31
31，30，30，30，31，31
30，31，30，30，31，31
超：31，30，31，30，31，31
31，31，30，30，31，31
30，31，31，30，31，31
冰：31，31，31，30，31，31
31，30，30，31，31，31
龙：31，30，31，31，31，31
31，31，30，31，31，31
30，31，31，31，31，31
恶：31，31，31，31，31，31

——有什么合适的队医?

最常用的有幸福蛋和大奶罐。前者对抗特攻PM无敌，见到物攻PM还可以依靠自己BT的体力反击(如今一般物攻PM见到满血幸福都是不敢贸然攻击的)，战术方面，可以配合天恩特性利用冷冻光、10万伏特等技进行异常状态的干扰；也可以选择自然恢复特性，运用地球投进行威力稳定的攻击。大奶罐的优势在于执行医生职责的同时还能用诅咒+报恩有效地打击敌人。另外，在晴天队里霸王花也是常用的队医。

——梦话应该怎么运用?

睡觉作为最有效的恢复手段而广为应用，在睡着的那两回合里，除了换上队医直接芳香疗法外，还可以用梦话继续攻击。梦话的作用是在睡着的时候随机发出使用者除了梦话的一个招数，这就充分利用了睡着的时间。不过梦话的稳定性很有问题，抽中睡觉的几率就至少有1/3，而在睡觉期间再睡觉当然是没有效果的；另外，睡觉+梦话就占了两个技巧栏，打击面也成了问题。尽管如此，梦话的特殊好处也有很多：

1、使用梦话时只耗费梦话的PP，可以弥补像一击必杀技这样PP超少招式的弊病。

2、可以配合一些特殊的技巧，比如梦话了吹吼不必后出，梦话了气合拳不用蓄气(这个只在BOT上存在)等。

3、可以将梦话结合一些特性和招式特效使用，譬如空元气+睡觉+梦话的上进圈圈熊。

4、梦话不会抽到像挖洞、潜水这样本回合没有作用的招，所以就有了绝对零度+潜水+睡觉+梦话（乘龙）这样的阴险组合。

——为什么冰系招常用冷冻光，而不是暴风雪?

暴风雪、大字火、水压、雷电等威力在系里数一数二的招数普遍命中率不理想，PP又少的可怜，威力也不能完全满足实战需求，所以经过权衡，冷冻光、火焰喷射、10万伏特、冲浪等成为了各个系里的常用技。

不过，这些威力为120的技巧也有自己的用处：暴风雪可以运用在2VS2的战场上；雷电和太阳光线分别是求雨队和晴天队的王牌技；如果物攻PM因特攻不足无法用火焰喷射秒杀钢鸟时也可以选择大字火。

——像舍身一击这样自己也会受到伤害的技巧是不是很不实用?



未必，就比如说舍身一击，有很多石头脑袋特性的PM因为不会受到“反”回来的伤害所以很适合使用；还有像卡比兽这样HP比较厚的PM也“用得起”，当然不能乱用，看见巨鲸艇你也去舍身一击，那你也离挂掉不远了（笑）。

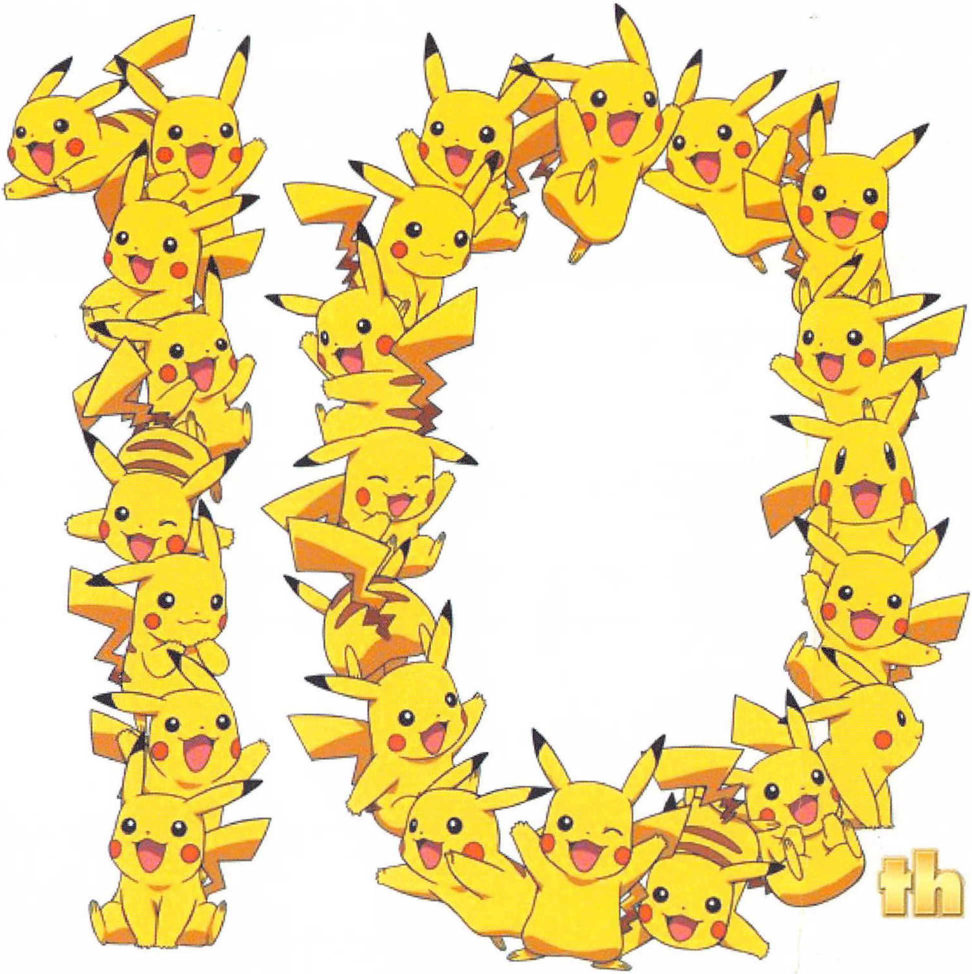
——应该怎么分配耐久努力值?

因为单项耐久是HP×单项防御力，要使这样耐久达到最大，就要尽力使HP、防御力两数值接近。比如一只PM不加耐久努力值时HP为300，物防为240，要使物理耐久最大就要先分配HP与物防变成一样的努力值——物防加（300−240）×4=240点努力值，之后将剩下的努力值平分HP与物防即可。

关于该分哪项耐久，一般是分有属性弱点的那项防御，比如大双灯鱼最显见的弱点就是地面系，加完特攻后就该着重加物防；也可以结合招式分耐久，比如反击耿鬼就要多加物防。不过，努力值没有定式，怎样分配也可以根据个人运用所变化。







永远感动的口袋妖怪十周年
《口袋迷》新一年更多期待

ISBN 7-88833-588-8
9 787888 335882 >

tanglangxia扫描制作

定价：24.80元